Ночные солнца

Серия ролевых игр

Тени орла

Книга правил

Official Savage Worlds Licensed Product

ПРЕДУПРЕЖДЕНИЕ

Все события и персонажи вымышлены. Любое сходство с реальностью является следствием особенностей игрового мира или чистой случайностью. Любые торговые марки и объекты авторского права, упомянутые в книге, являются собственностью их правообладателей.

Текст содержит ненормативную лексику, использование которой продиктовано художественными особенностями игрового мира.

Данная книга предназначена исключительно для организации и проведения настольных ролевых игр. Все события и концепции игры не должны переноситься её участниками в реальную жизнь.

2012

ОГЛАВЛЕНИЕ

ВВЕДЕНИЕ

Один из десяти 5
О чём эта книга? 6
Как играть? 6
Пример игры 6

ГЛАВА ПЕРВАЯ: ТАЙНАЯ КАНЦЕЛЯРИЯ

Студент 9
Мир посвящённых 10
Предназначение 11
Выбор 12
Стажёр 13
Национальная безопасность 14
Статистика 14
Законодательная база 15
Особенности работы 16
- Подразделения 16
- Структура спецполка 17
- Тонкости службы 18

Практические занятия 19
Спецподготовка 20
- Среда 20
- Слово 20
- Формулы 20
- Принципы 20
- Скрытые способности 21
- Нарушение принципов 21
- Демоны 21
- Колдуны 21
- Уставы 22
- Обучение 22

Ярга 23
- Принцип Металла: Никогда не сдавайся 23
- Принцип Огня: Никогда не прощай 24
- *Никогда* 25

Вьюн 26
- Принцип Холода: Действуй наверняка 26
- Принцип Покоя: Действуй эффективно 27
- *Глас разума* 28

Черновеи 29
- Принцип Ветра: Любыми средствами 29
- Принцип Смерти: Каждому по заслугам 30
- *Не забывая зла* 31

Старославичи 32
- Принцип Жизни: Вопреки смерти 32
- Принцип Воды: Шанс для каждого 33
- *Свеча* 34

ГЛАВА ВТОРАЯ: ПРАВИЛА И ПЕРСОНАЖИ

Правила игрового мира 37
- Сотрудники спецслужб 37
- Живое общение 37
- Настрой 37
- Триумфы 38
- Кризисы 38
- Получение фишек 38
- Перерождение в демона 38
- Принципы и цели 39

Создание персонажа 40
Навыки 42
Изъяны 43
Черты 44
Опергруппа 46
Архетипы персонажей 47
- Боец 47
- Следак 48
- Технарь 49
- Эксперт 50

ГЛАВА ТРЕТЬЯ: СВЕРХСПОСОБНОСТИ

Сверхъестественные персонажи 52
Сверхъестественные навыки 52
Силы 52
Пункты силы 52
Развитие сверхспособностей 52
Применение сил 52
Срыв 52
Дары 52
Месть формул 53
Сверхспособности противников 53
Список сверхспособностей 53
- Формула Огня 53
- Формула Металла 54
- Формула Холода 55

Формула Покоя 57
Формула Ветра 58
Формула Смерти 59
Формула Воды 60
Формула Жизни 62
Улучшенная реакция 63
Чудовищная сила 63
Регенерация 64
Сканер 65
Взлом 66

ГЛАВА ЧЕТВЁРТАЯ: СНАРЯЖЕНИЕ

Несколько общих вопросов 68
Правила выдачи оружия и снаряжения 68
Вооружение 69
Холодное оружие 69
Огнестрельное оружие 69
Патроны 71
Заряды для гранатомёта 71
Ручные гранаты 71
Тактическое 72
Электроника 73
Транспорт 74
Эликсиры и фетиши 75
Список эликсиров и фетишей 75

ГЛАВА ПЯТАЯ: ПРАКТИЧЕСКАЯ КСЕНОФОБИЯ

Ангелы 78
Вершитель 78
Душелов 79
Понедельник 80
Демоны 82
Поджигатель 83
Пробуждение 84
Бесплотные 85
Призрак 86
Одержимый 87
Возвращение 88
Меченые 89
Меченый Смертью 90
Такие как я 91
Сумеречники 92
Экстрасенс 92
Скверное начало 93
Волчьи Уставы 94
Тропарь 95
Незнакомка 97
Всё по закону 98
Советы по тактике 98

ГЛАВА ШЕСТАЯ: МАСТЕР ИГРЫ

Создание историй 103
Конфликты 103
Примеры конфликтов 105
Герои 107
Генезис 107
Антагонисты 110
Сюжет 111
Атмосфера 113
Жанры 114
Экшн 114
Детектив 115
Триллер 115
Задачи Уставов 117
Взыскание и поощрение 118
Источники вдохновения 120

ПРИЛОЖЕНИЯ

Глоссарий 122
Сводные таблицы 123
Жетоны персонажей 132
Сетка игрового поля 134
Лист персонажа 135

ВВЕДЕНИЕ

Один из десяти

Правда редко бывает чистой, простой же она никогда не бывает.

Оскар Уайлд

— Не, командир, постой… Ну должно же быть какое-то другое объяснение. Не может же покойник вот так просто вылезти и уйти, — Аркашку аж передёрнуло от следующей мысли, — Сам по себе…

— Почему не может? — не оборачиваясь к смотрителю, задумчиво спросил широкоплечий краснолицый мужик, сидевший на корточках возле разрытой могилы.

— Не, командир… Ну это г-гон. Там же к-крышка, — Аркашка от волнения начал слегка заикаться, — Ну, у г-гроба… Не н-ногтями же он её.

— С крышкой-то как раз всё в порядке, — голосом уставшего психиатра прервал аркашкино бормотание краснолицый, — Целёхонька.

— Может, это готы? — вмешалась в разговор невысокая черноволосая девица в кашемировом полупальто, переминавшаяся с ноги на ногу позади Аркашки.

— Звягинцева, какие готы? Им что, по-вашему, заняться больше нечем? — краснолицый выпрямился в полный рост и закурил.

— Виталий Михалыч, я серьёзно… — не унималась девчушка, — Я, вот, когда на втором курсе…

— Звягинцева, — негромко, но достаточно резко оборвал её краснолицый.

Девушка на мгновение застыла с полуоткрытым ртом, а затем сердито фыркнула, скрестила руки на груди и демонстративно отвернулась.

— Итак, Аркадий…

Аркашка, не привыкший к вежливому обращению со стороны госслужащих, недоумённо захлопал глазами.

— Как вас по батюшке?

— Николаевич.

— Итак, Аркадий Николаевич. Подумайте сами, что я должен сделать с человеком, который накануне закопал в этой самой могилке потенциального «глухаря»?[1]

— К-какого г-глухаря?

— «Мокрого», судя по всему, — мужик взглянул Аркашке прямо в глаза, и смотритель почувствовал неприятный холодок у себя на затылке.

Они всё знают.

— Не п-понял…

Про труп. Расскажи им про труп.

Мужик сверлил Аркашку студёным немигающим взглядом, будто надеялся догадаться, о чём тот думает.

Они знают, что ты похоронил в свежей могиле ещё одно тело.

Смотритель попытался зажмуриться, но онемевшие от страха веки даже не думали повиноваться.

Они знают, что тебе за это заплатили.

Пронзительный взгляд краснолицего не отпускал.

Казалось, весь мир теперь сосредоточился в его бездонных чёрных зрачках.

«Аслан меня с говном сожрёт!» — подумал Аркашка и втянул голову в плечи.

— Аслан ничего не узнает, — успокоил его краснолицый.

— От… к-куда?

— Ты же сам только что сказал, — дружелюбно оскалился краснолицый.

— Н-ничего я вам н-не говорил, — Аркашка вновь обрёл контроль над своими мышцами и медленно попятился назад, — мне н-нужен этот… К-как его… Юрист.

— Может, тебе ещё двух понятых предоставить? Вика, объясни товарищу его права.

Аркашка инстинктивно отшатнулся от девушки и чуть было не свалился в разрытую могилу. В следующую секунду хрупкая Звягинцева схватила смотрителя за горло и легко приподняла его над землёй, словно и не весил Аркадий Николаевич своих девяносто семи килограммов.

— Слушай сюда, сучонок, — милое личико исказила глумливая гримаса, — если будешь и дальше тратить наше время, отрублю тебе яйца деревянной лопатой.

Аркашка попытался было дёрнуться, но почувствовал, что руки вновь отказываются его слушаться.

— Да… З-закопал… — прохрипел из последних сил смотритель.

Звягинцева бросила короткий взгляд на краснолицего и медленно опустила несчастного Аркашку обратно на землю.

— В семи случаях из десяти, — неспеша начал тот, кого девушка называла Виталием Михайловичем, — любое странное событие не имеет какого-либо рационального объяснения. Ну зачем одним людям убивать других людей и платить третьим, чтобы те их закопали? Я не знаю. Хотя в девяностые порой ещё и не такое выкидывали… В двух случаях из десяти странные явления имеют какое-никакое рациональное объяснение. Ну догадались мы, что у вас рыльце в пушку… Работа у нас такая… Догадываться.

Краснолицый небрежным движением руки выкинул в разрытую могилу окурок.

— А теперь последнее… Как закопанный труп может вылезти наружу и уйти куда-то с кладбища по своим делам? Посмотрите внимательно, следы явно на это указывают. Сам ушёл, своим ходом…

Аркашка недоверчиво покосился на разбросанные по снегу комья земли. Краснолицый скептическим смешком оценил мыслительные потуги смотрителя и продолжил:

— А вот здесь начинается самое интересное! Лишь в одном случае из десяти у странного явления есть весьма конкретное объяснение. Но, когда вы его узнаете… Оно вам не понравится.

---

1 - Сотрудники правоохранительных органов называют «глухарём» преступление, которое практически невозможно раскрыть.

О ЧЁМ ЭТА КНИГА?

«Волчье солнце» — настольная ролевая игра, предлагающая заглянуть в загадочный мир сверхъестественного, который тысячелетиями соседствует с нашим.

В этой игре вам представится возможность выступить в роли Посвящённых — людей, живущих на тайной стороне реальности.

Мир «Волчьего солнца» будет описан в нескольких книгах, раскрывающих различные аспекты заповедного мира Посвящённых. «Тени орла», которую вы держите в руках, рассказывает о сотрудниках ФСБ, обладающих сверхъестественными способностями. Вашим персонажам предстоит раскрыть множество запутанных преступлений, столкнуться с опасными противниками, увидеть тайный мир заговоров и спецслужб.

«Волчье солнце» использует правила «Дневника авантюриста» (Savage Worlds), с которыми вы можете ознакомиться на официальном сайте Studio 101 (www.studio101.ru).

КАК ИГРАТЬ?

До начала игры один из участников берёт на себя функции Ведущего, остальные становятся Игроками.

Сам процесс ролевой игры напоминает детские игры-воображалки или театр, в котором актёры не следуют заранее написанному сценарию, а импровизируют прямо по ходу действия.

Ознакомившись с правилами, игроки создают персонажей. Если продолжать аналогию с театром, то актёры сами себе выбирают роли.

Ведущий описывает ситуации, в которых оказываются персонажи игроков во время приключений. Также он играет роли противников и статистов, встречающихся на жизненном пути искателей приключений.

Игроки же описывают действия своих персонажей, согласно своему собственному представлению о том, как их герои действовали бы в тех или иных обстоятельствах.

Чтобы было понятней, приводим пример ролевой игры:

ПРИМЕР ИГРЫ

За столом сидят трое. Игорь и Алёна играют за молодых стажёров ФСБ, направленных для прохождения курса спецподготовки в тренировочный лагерь, расположенный где-то в сибирских лесах. Персонажа Игоря зовут Михаил Казаков. Персонажа Алёны — Светлана Архипочкина. Третий участник игры — Сергей. Сегодня он выполняет обязанности Ведущего.

Ведущий (описывает ситуацию): Вас высаживают с вертолёта на какой-то поляне в лесу. Стоят суровые крещенские морозы, к вечеру ожидается снегопад. Вам необходимо пройти по лесу 12 километров и выйти к тренировочному лагерю, где вас встретят инструкторы спецкурсов. Из снаряжения у вас: охотничьи лыжи, зимняя одежда, карта местности, компас, наплечные фонарики. Плюс в рюкзаках немного еды, комплект сменного белья на несколько дней и тому подобная бытовая мелочь. Из оружия каждому из вас на всякий случай выдали: помповое ружьё, 20 патронов к нему и нож.

Игроки записывают карандашами на листы персонажей перечисленное оружие и снаряжение.

Ведущий: Вы знаете фамилии и имена инструкторов, но лично с ними не знакомы. В тренировочном лагере есть спутниковая связь, и когда вы доберётесь, инструкторы сообщат о вашем прибытии офицеру-куратору в райцентр. Высадивший вас вертолёт скрывается за верхушками сосен, и вы остаётесь одни. Солнце сядет через два часа, поэтому имеет смысл поторопиться. Ваши действия?

Игорь: Сверяемся с картой, наверное. Чтобы определить направление (смотрит на Алёну).

Алёна: Поддерживаю.

Ведущий: Сориентироваться по карте не составило для вас особого труда, и вы точно знаете, куда нужно идти. Что дальше?

Игорь: Идём на лыжах по направлению к лагерю.

Алёна: Только сначала заряжаем оружие.

Ведущий: Тихо падает снег. Солнце скрылось за верхушкам деревьев, однако в лесу ещё достаточно светло. Снегопад усиливается, и ночью, судя по всему, вас ждёт настоящая снежная буря. На лыжах вы достаточно легко продвигаетесь по лесу и вскоре выходите к подножию холма, на котором расположен тренировочный лагерь. Несмотря на сумерки, ни в одном из домов не горят огни. Ваш ход.

Игорь: Хм… Говорю Светлане о своём нехорошем предчувствии (играя своего персонажа Михаила): «Чую в воздухе запах керосина».

Алёна (говоря за Светлану): А может, они где-нибудь сидят? Ну, в гараже копаются или что-то типа того.

Игорь (обращается к Ведущему): Накидай-ка план местности. Есть ли среди построек гараж? И отметь, где сейчас мы находимся.

Ведущий быстро рисует на чистом листе схему.

Ведущий (комментируя корявые параллелепипеды разной величины): Лагерь со всех сторон окружён лесом. Вы находитесь у подножия холма (отмечает на карте) вот здесь. Ближе всего к вам расположен кирпичный гараж на два бокса (показывает карандашом и дорисовывает гаражу пару ворот). Самое большое здание — двухэтажный деревянный сруб, вытянутый с востока на запад. Вот здесь вы видите крыльцо (делает новую пометку). Расположенное рядом здание, — судя по всему, какой-то сарайчик для сельхозинвентаря. Четвёртое сооружение, без сомнения, стрельбище для практических занятий по огневой подготовке. Небольшое такое строение и вытянутая площадка с мишенями, расположенная ближе к лесу.

Алёна: А вот это пятое здание?

Ведущий: Судя по всему, баня. Хотя оно достаточно далеко от того места, где вы находитесь. И точно можно будет сказать, лишь когда подойдёте поближе.

Игорь: Ну что, Светка, проверим твою теорию с гаражом?

Алёна (Ведущему): Сколько кстати инструкторов?

Ведущий: Двое.

Игорь: Ну да, вполне могут возиться в гараже с техникой. (Алёне) Идём, Свет.

Алёна: Идём к ближайшему боксу.

Ведущий: Снегопад становится всё сильнее, в наступивших сумерках очертания строений лагеря становятся расплывчатыми. Подойдя к двери гаража, вы замечаете на снегу длинную полоску какой-то тёмной жидкости.

Игорь: Включаю фонарь, что это?

Ведущий: В луче фонаря особенно хорошо видно, что это кровь. Тёмно-багровая полоса тянется к приоткрытой двери гаражного бокса.

Игорь (за Михаила): Вот попадалово!

Алёна: Тоже включаю фонарь.

Ведущий: Что дальше будете делать?

Алёна (нерешительно): Может, обратно по лесу?

Игорь: А сколько до райцентра на лыжах?

Ведущий: Километров сорок-сорок пять.

Игорь: На базе должна быть спутниковая связь. Свет, надо связаться со штабом… Пусть они там решают, что делать.

Алёна: Где может находиться передатчик?

Ведущий: Вы не знаете. Вероятнее всего, — в жилом доме. Но надо искать.

Игорь: Ладно, коллега. Давай сначала гараж осмотрим. Передёргиваю затвор помповика.

Алёна: Тоже беру ружьё в руки. Миха, давай иди первым. Ты же мужчина в конце концов.

Игорь: Захожу в гараж, освещая дорогу закреплённым на плече фонарём. Что я вижу?

Ведущий: Внутри гаража стоит УАЗ «Хантер» защитного цвета. С «кенгурятником». Лобовое стекло разбито, и маленькие осколки усеяли собой капот автомобиля и пол гаража. Ваш ход.

Игорь: Зову Светку.

Алёна: Захожу следом, держа оружие наготове.

Игорь: Освещаю фонарём салон автомобиля.

Ведущий: На водительском сидении кровь.

Алёна: А ещё? Подхожу к машине и заглядываю внутрь.

Ведущий: Под педалью и на пассажирском сидении стреляные пистолетные гильзы и осколки лобового стекла. Судя по всему, кто-то стрелял из машины в сторону ворот гаража.

Игорь: Использую навык «Внимание» (бросает кубик). Вижу что-нибудь интересное?

Ведущий (оценив результат броска и заглянув в свои записи): Благодаря своей наблюдательности Михаил замечает, что в воротах гаража нет пулевых отверстий.

Алёна: И что это нам даёт?

Игорь (задумчиво): Судя по всему, двери были открыты, когда стреляли из автомобиля.

Алёна: Я поняла! Он, наверное, уехать хотел…

Игорь: И что-то ему уехать помешало.

Ведущий зловеще улыбается игрокам и кидает кубик.

Ведущий: Сквозь Среду Светлана отчётливо чувствует присутствие кого-то постороннего.

Алёна: Это человек?

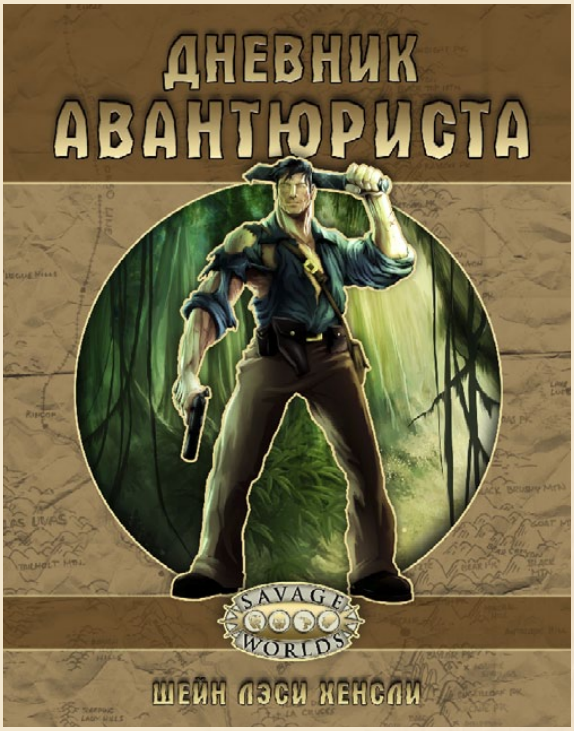
Ведущий: Не можешь определить. Кто-то наблюдает за вами. Даже сейчас в гараже. Каждой клеточкой собственного тела Светлана ощущает этот таинственный взгляд.

Игорь: Осторожно толкаю плечом зависшую Светку и спрашиваю, что случилось.

Алёна: Кажется, можно начинать паниковать…

ПОМИМО ЭТОЙ КНИГИ ВАМ ПОНАДОБЯТСЯ:

- Книга правил «Дневник Авантюриста» (Savage Worlds), которую вы можете приобрести на официальном сайте издателя (www.studio101.ru).
- Набор игральных костей (d4, d6, d8, d10, d12, d20) и колода карт. Их также можно заказать в интернет-магазине Studio101.
- Несколько копий листов персонажей, образцы которых находятся в разделе «Приложения».
- Канцелярские скрепки, карандаши и ластик. Все эти вещи обитают в магазинах канцтоваров.



ТАЙНАЯ КАНЦЕЛЯРИЯ

ГЛАВА ПЕРВАЯ

СТУДЕНТ

— Нельзя защитить людей при помощи лжи.

— Так делается везде.

Из т/с «Секретные материалы»

Все городские травмпункты после захода солнца представляют собой довольно любопытное зрелище: как минимум треть посетителей добираются сюда в сопровождении полиции, причём половина означенной категории ещё и в наручниках.

В результате приличному человеку, по той или иной причине вынужденному посетить подобное заведение, гарантировано как минимум полчаса незабываемых жизненных впечатлений.

Усатый старшина задумчиво изучал низкорослого худощавого паренька, сидевшего на стуле почти у самого выхода.

— Тот самый? — уточнил я у Звягинцевой.

Она кивнула.

— Мне нужна свободная комната, — я машинально похлопал себя по карманам в поисках зажигалки, — Думаю, сестра в рентген-кабинете не откажется попить чайку. Потом приведи пацана… Я пока выйду покурю.

Несмотря на столь поздний час, в кабинете царила невыносимая июньская духота. Я приоткрыл пошире окно, и приятная ночная свежесть начала потихоньку просачиваться в помещение.

Парнишка сидел на стуле и старательно сверлил глазами мой затылок. Прыщавое веснушчатое лицо, серо-голубые глаза, взъерошенные русые волосы, светлая футболка, потёртые джинсы и чёрные кеды… Вполне себе типичный представитель московского студенчества.

— Ты их точно никогда до этого не видел?

— Нет, — коротко ответил юноша, не сводя глаз с моего затылка.

Я отошёл от окна и присел на край письменного стола.

— Где ты с ними сцепился?

— Я уже говорил вашему…

— Я мыслей читать не умею. Расскажи ещё раз.

— Че там рассказывать? На дискотеке вышел в сортир… Услышал, как кричат из женского туалета… Пошёл посмотреть, че случилось…

Под конец последней фразы парень слегка стушевался и перешёл на неразборчивый шёпот.

Впрочем, я и сам уже слышал девичьи крики, которые навсегда запечатлелись в его памяти. Он просто почувствовал, что должен пойти и помочь. При этом ни секунды не сомневался, что помощь необходима. Его слова становились всё тише и тише, но я уже видел… Я уже чувствовал…

…Меня накрыл запах хвойного освежителя воздуха и жидкого мыла. Я слышал журчание воды в сливном бачке, мог прикоснуться к холодному белому кафелю на полу…

Все его переживания нахлынули на меня через Среду красочным потоком звуков, запахов и образов.

— Там была эта тварь, — услышал я далёкий голос паренька.

А затем Среду заполнили девичьи крики. Сотни острых осколков впились в мои барабанные перепонки…

Слишком свежие воспоминания…

Он запомнил всё до мельчайших деталей. Меня охватил его страх, неприятный могильный холодок пробежал по суставам.

Эта тварь… По-другому назвать это было невозможно. Скопление когтей и шипов, комок материального страха, измазанный в тёплой крови. У твари не было глаз, однако она непостижимым образом смотрела прямо вам в душу, поднимая из глубин подсознания вязкие ночные кошмары.

Пальцы нащупали холодную поверхность раковины. Одним рывком я выдернул её из стены и, не давая страху сковать мышцы, нанёс удар в самый центр скопления шипов и когтей.

— Эмморф?! — удивлённо выдохнул я, — ты размазал его раковиной… Невероятно.

Парень прервал своё бессвязное бормотание и теперь удивлённо смотрел на мою правую руку, усыпанную многочисленными царапинами.

На мгновение мне показалось, что он не дышит.

Затем юноша задумчиво поднёс под луч настольной лампы собственную кисть с аналогичными ранками, покрытые уже свернувшейся кровью.

— Как? — только и смог выдохнуть он.

— Он был один? — вместо ответа уточнил я.

— Да, — паренёк кивнул, — как вы его назвали?

— Эмморф… Неважно, — я махнул рукой и от волнения начал ходить из угла в угол, пытаясь собраться с мыслями.

Его серо-голубые глаза внимательно ловили каждое моё движение. Он чувствовал, что ответы на вопросы совсем рядом… Чувствовал, но пока ещё боялся произнести их вслух. Я остановился.

— Учишься?

— Да. В Политехе.

— В этом году заканчиваешь, если не ошибаюсь?

Он слегка напрягся и насторожённо наклонил корпус вперёд.

— Заканчиваю.

Я вдруг понял, что всё ещё не знаю его имени.

Действительно, так конструктивного диалога не построить… С тихим щелчком Среда преподнесла мне очередную крупицу информации.

— Послушай, Фёдор, — с улыбкой обратился я к парню, — а чем собираешься заниматься после Политеха?

Он промолчал, всеми силами стараясь не обращать внимания на странности.

— Никогда не задумывался… о государственной службе?

МИР ПОСВЯЩЁННЫХ

Хемингуэй когда-то сказал: «Мир — это прекрасное место. И за него стоит бороться». Со второй фразой я согласен.

Из к/ф «Семь»

Кажется, я до сих пор не представился. Меня зовут Виталий Михайлович Воронцов. Будем знакомы… Нет, я не из полиции. Но помогу тебе разобраться в происходящем, если обещаешь не перебивать.

Неважно, как ты впервые столкнулся со сверхъестественным. Возможно, ты увидел что-то, не предназначавшееся для твоих глаз. Или случайно услышал разговор двух странных прохожих. Быть может, ты прочёл чьи-то дневники или всегда верил в то, что высшие силы скрывают от тебя правду. Поскольку мы сейчас с тобой разговариваем, значит, тебе хватило ума не болтать лишнего, наблюдать и искать ответы. Если будешь и дальше придерживаться выбранной линии поведения, из тебя выйдет толк.

На самом деле, это очень непростой мир. За фасадом обыденной реальности скрывается тёмная сторона, куда дозволено заглянуть немногим.

Когда впервые сталкиваешься с миром посвящённых, твоё восприятие резко меняется раз и навсегда. Так человек, у которого вытащили в трамвае кошелёк, видит в каждом вора. Так избитый пьяными гопниками шарахается от каждого встречного. Так жертва насилия видит нового мучителя в каждом тёмном углу. Так и ты теперь живёшь на другой стороне баррикад между обыденным и сверхъестественным. Для тебя мир никогда не будет прежним.

Ты можешь попытаться забыть или сбежать. Действительно, мало ли страхов перед непонятным ты уже успел преодолеть в процессе взросления? Кажется, что нужно лишь найти рациональное, единственно верное объяснение, и всё встанет на свои места. Это не так.

Мир посвящённых никогда не отпустит того, кто хотя бы одним глазком заглянул в кроличью нору. Ты уже видишь хищные взгляды некоторых людей… Раньше ты просто не обращал на это внимания, теперь думаешь, что все они плотоядно пялятся на тебя. Раньше ты спокойно смотрел на различные каракули, которые появляются в лифтах или на стенах подъездов… Теперь — пытаешься разглядеть в них тайные знаки. Ты не знаешь, куда идти и у кого спросить совета. Сейчас ты готов поверить во что угодно, лишь бы тебе вообще дали хоть какое-нибудь объяснение.

Скажу лишь одно: если будешь продолжать в том же духе — рискуешь оказаться в психиатрической больнице с самым что ни на есть научно поставленным диагнозом. Я попытаюсь описать тебе основные правила этой странной игры примерно так, как в своё время мне самому их объяснили.

Первое, что тебе нужно усвоить: верить нельзя никому. Мне можешь верить ровно до того момента, когда твои собственные знания разобьют в пух и прах мою сегодняшнюю болтовню.

Тебе скажут всё, что угодно, лишь бы заставить воспринимать мир через призму чужой философии.

Если будешь с благодарностью развешивать себе на уши весь «доширак», который тебе подсовывают, рискуешь раньше времени оказаться на том свете.

Правило второе: тебе никто не поверит. Ты никак не сможешь доказать другим существование мира посвящённых. Все твои скандальные разоблачения они назовут газетной уткой. Все фотографии и видеоматериалы посчитают продуктами умелого монтажа. Обыватели признают тебя эксцентричным, учёные — сумасшедшим, фанатики — еретиком. Мир посвящённых не боится разоблачений, потому что на самом деле ни от кого не скрывается.

Отсюда третье и последнее правило: на этой стороне реальности нет никаких правил. Любые законы и догмы мира смертных здесь можно обойти или вывернуть наизнанку.

Сила, которую ты можешь получить, поистине безгранична. Друзья, обретённые здесь, пойдут с тобой в самое сердце бушующего пламени. Враги, которых ты обязательно наживёшь, независимо от собственного желания, не дадут тебе ни секунды покоя.

Это мир, где невозможное возможно. Здесь чувства особенно остры, и кажется, что от наших действий Вселенная вот-вот развалится на куски. Это мир посвящённых.

Твой мир.

ПРЕДНАЗНАЧЕНИЕ

Русское государство имеет то несомненное преимущество перед остальными, что управляется самим Богом. Иначе невозможно объяснить, как оно существует.

Миних

Мы живём в интересное время. Двухполярный мир, порождённый противостоянием сверхдержав XX века, благополучно рухнул под натиском глобализации. Сегодня среднестатистический человек впервые за много веков имеет доступ к важнейшему ресурсу во Вселенной — информации.

Мы можем узнать, что происходит на другом краю света и какая погода ожидается на выходные. Километры проводов позволяют нам общаться друг с другом, а безбрежные просторы мировой сети аккумулируют накопленные тысячелетиями знания.

Народы не спеша коротают свой век, ведомые правительствами к светлому будущему. Миллионы людей рождаются, живут и умирают, даже не подозревая о великой борьбе, которая идёт с самого сотворения мира.

Тайная сторона реальности существовала всегда. Начиная с первобытных времён, посвящённые познавали скрытые глубины мироздания. Они учились призывать огонь и другие стихии, голыми руками побеждать свирепых хищников, залечивать смертельные раны, увеличивать собственную ловкость и силу.

Шаманы, пророки, жрецы… Все те, кто мог не только воспринимать окружающий мир, но и менять его посредством сил, с помощью которых этот самый мир был создан.

Посвящённые постоянно оттачивали техники манипуляции реальностью, которые сохранились до сегодняшнего дня. К сожалению, невероятные возможности зачастую порождают ещё более невероятные потребности. Кого-то не устраивал его социальный статус, кто-то хотел свести счёты с врагами, кто-то желал обладать богатством и самыми лучшими женщинами… Посвящённые яростно сражались друг с другом за право властвовать над умами людей. Столетиями не прекращалась резня. Секреты мироздания использовались, чтобы сеять разрушение и смерть.

Естественно, так не могло продолжаться до бесконечности. Война всегда идёт на убывание участников, никогда не создавая ничего нового. Это поняли некоторые посвящённые и объединились с могущественными правителями Земли, чтобы предотвратить бессмысленную бойню.

Естественно, что для этого пришлось наступить на горло собственной песне. Многие непримиримые враги стали союзниками, кое-кому даже пришлось уничтожить своих недавних братьев и сестёр… Но, в конечном счёте, кровавые шестерёнки войны удалось остановить.

С тех пор посвящённые, избравшие путь контроля, сдерживают свои собственные и чужие амбиции ради дальнейшего существования мира. Не ухмыляйся. Согласен, звучит как рекламный ролик очередного блокбастера, но если выкинуть нахрен всю пафосную чушь, которую я только что тебе наговорил… Остаётся следующая ситуация…

Слышал про ядерное оружие и последствия его применения? Говорят, что взрыв всех имеющихся на Земле зарядов способен расколоть планету на куски. Так это или нет — не знаю… Не специалист. Ну и, конечно же, ты слышал про то, как все носятся со всеми этими декларациями о сокращении вооружений?

Так вот, на самом деле ситуация такова, что любой человек на Земле способен овладеть техниками посвящённых. Читай, каждый может собрать свою собственную ядерную бомбу, всегда носить её с собой и плевать с высокой колокольни на нормы международного права.

Только задумайся, на что способен шпион, умеющий читать мысли… Насколько сложно поймать вора, просачивающегося сквозь стены… Как остановить насильника, научившегося стирать жертвам память… И в какой тюрьме содержать убийцу, который бессмертен…

Думаю, теперь тебе понятно, зачем существуют такие, как мы.

ВЫБОР

— Если есть сомнения, значит сомнений нет. Это первое, чему тебя учат.
— Кто учит?
— Не помню. Это второе, чему тебя учат.
Из к/ф «Ронин»

Нет, мы не супергерои американских комиксов в разноцветных плавках поверх колготок. И силы свои мы получили не после того, как нас случайно укусил марсианский хомячок. И зарплату нам кстати тоже не Вселенский разум выплачивает.

Реальность несколько прозаичнее.

На сегодняшний день существует несколько специальных организаций, которые защищают Россию от преступлений, совершаемых посвящёнными. Называются они Уставами и структурно входят в состав Федеральной Службы Безопасности. Сотрудников Уставы набирают самостоятельно, при этом особое внимание уделяется кандидатам, имеющим врождённые задатки к оперированию Средой. Что это такое, объясню чуть позже, если потребуется.

Каждый Устав изучает определённый набор заповедных практик, позволяющих человеку воздействовать на окружающий мир силой собственного духа. Первые подобные объединения появились ещё в эпоху Петра Великого, когда отдельные здравомыслящие личности сознательно встали на стражу царского престола. Эти ребята из XVIII столетия прекрасно понимали: лишь имея государственную поддержку, они остановят войну среди посвящённых. Что было дальше, ты в общих чертах знаешь из школьного курса истории.

Империя неожиданно пала в 1917, и на русскую землю в который раз пришла кровавая Смута. Большевики и полоумные маргиналы сделали то, что не удалось в своё время сильнейшим демонам Преисподней. Вместе с царским престолом они развалили Уставы. Впрочем, свято место пусто не бывает. На смену стражам пришли разрушители. Мир посвящённых всегда внимательно следит за человеческой историей, и желающие сотрудничать с новым режимом тоже отыскались достаточно быстро. До начала Великой Отечественной множеству подонков удалось урвать себе место под солнцем…

А затем грянула Война.

К тому времени политики забыли, на что способен выпущенный на волю джинн заповедного мира. И фашисты, и союзники призвали себе на помощь силы посвящённых. В который раз тайная война переросла в открытую резню. Мир устоял благодаря отваге обычных людей. Простых смертных, отдавших миллионы собственных жизней ради того, чтобы этот кошмар никогда более не повторился.

Иногда мне кажется, что во всём этом есть какое-то послание всему человечеству. И часть этого послания касается нас. Тех, кто способен управлять реальностью.

Мы не остались в стороне, когда Ад свободно бродил по планете. Все посвящённые выбрали ту или иную сторону. Каждого опалило пламя несостоявшегося Апокалипсиса.

Я не религиозен, как это может показаться на первый взгляд. Когда впервые вдыхаешь жизнь в погибшего человека или заглядываешь в лицо воплощению собственных кошмаров… На всё это начинаешь смотреть как-то по-другому.

Но одно я знаю точно.

Уставы стоят на страже России так же, как и сотни подобных организаций стоят на страже своих стран в различных точках земного шара. Мы оберегаем непосвящённых, но мы никогда не сможем полностью изолироваться от них. Политики в кожаных креслах самодовольно потирают руки, когда узнают о нашем существовании. Однако сегодня мы не идём у них на поводу.

Уставы не занимаются шпионажем, не ловят проституток и не берут взяток за превышение скорости. Мы вступаем в игру, лишь когда кто-нибудь из посвящённых решает проверить на прочность существующий порядок вещей. Тогда мы реагируем жёстко и незамедлительно.

Что я предлагаю тебе в случае поступления на службу?

С одной стороны, сравнительно неплохую зарплату, полный соцпакет, плюс некоторые другие льготы для сотрудников ФСБ. На другую чашу весов честно положим серьёзный риск для жизни, вечные неоплачиваемые переработки и ворох тягостных воспоминаний, от которых тебе при всём желании не избавиться до конца своих дней.

Ты получишь доступ к заповедным знаниям и научишься управлять силой собственного духа. Может быть, ты даже найдёшь ответы на некоторые фундаментальные вопросы бытия… Я лично пока ещё ни одного не нашёл, врать не буду. Но ты уже никогда не сможешь выйти из игры. Карьерных путей в нашем мире ровно два: могила и плаха.

Я говорю с тобой откровенно, потому что каждый должен представлять, на что подписывается. У меня в своё время не было подобного выбора…

Подумай до утра и, если решишься, позвони по телефону на визитке. Если же страшилки старого посвящённого заставят тебя вернуться к обычной жизни — пусть будет так. Но в этом случае я не рекомендую тебе развивать имеющиеся способности. И, упаси тебя Господь, когда-нибудь оказаться со мной по разные стороны баррикад.

СТАЖЁР

Несмотря на открытые окна, в учебном классе было довольно-таки душно. Фёдор смахнул с шеи выступившие капельки пота и задумчиво оглядел зал. Утренняя суета в отделе кадров и последовавший за ней ужасно нудный медосмотр окончательно доконали паренька. Чтобы не заснуть, он начал изучать собравшихся в классе людей. Прямо перед ним сидел огромный широкоплечий мужик в камуфлированной майке с тонкой серебряной цепочкой на шее. Его коротко стриженный затылок не представлял из себя ничего интересного, поэтому Фёдор перевёл взгляд правее, на соседний ряд парт…

— По-моему, каждый новый набор, Михалыч, получается ещё чуднее предыдущего, — задумчиво произнёс полковник, глядя в монитор.

Камеры показывали учебный класс с нескольких ракурсов, поэтому Дмитрий Иванович мог хорошо рассмотреть каждого нового стажёра.

— Вот, например, этот твой студент из политеха…

— Семёнов.

— Точно, — кивнул полковник. — Где ты его вообще нашёл? Сын алкоголика, покуривает втихаря травку, даже политех свой сраный еле-еле закончил. С твоей подачи, между прочим.

— Зато он, не задумываясь, вступился за совершенно постороннего человека. Вышел один на один против эмморфа. В штаны, конечно, наложил, но замочил-таки тварь… Уж тебе ли не знать, Иваныч, на что способны эти выродки.

— Положим, понял, куда ты клонишь, — согласился полкан, — только мозги ему вправь, чтоб с дурью завязывал.

— От этого я быстро отучу.

— Ну а этот, — ткнул в монитор Иваныч, — лысый мордоворот на первой парте. Не хватает только вывески «их боится милиция». Как он ЦПД[1] прошёл? Они там сами что ли с ума посходили? Или в тесте не было вопроса: «возникает ли у вас желание причинить вред окружающим»? Что молчишь, Виталий Михалыч?

— Геккель Самсон Яковлевич, — протянул я полковнику личное дело здоровяка.

— Еврей? — покосился на меня Иваныч, после того как заглянул в папку.

— Вас только это интересует, товарищ полковник?

— С другой стороны, имя полностью соответствует внешности. Чем этот архаровец отличился?

— В своё время проходил подготовку у нижегородцев. Когда у них начались тёрки с упырями, почти всю стаю уничтожили. Он сам к нам пришёл.

— Не навоевался до сих пор, старый волчара? — усмехнулся Иваныч. — А не поздновато его будет переучивать? Ему же почти под сороковник?

— Он и так много чего знает о жизни.

— Чечня, — задумчиво протянул полковник, перелистывая личное дело Самсона, — она нам ещё лет пятьдесят будет аукаться… Ладно, уговорил. Кто остался…

Дмитрий Иванович задумчиво переключал камеры, чтобы разглядеть остальных стажёров.

— Ну, эти двое — наши, — улыбнулся полкан, — решили не прерывать семейное дело, так сказать. Хм… Этого рыжего я помню. Его ещё Гринёв от ментов отмазывал. Если не убьёт первой же пулей, возможно, выйдет толк из пацана. Эти трое, что кучкой сидят возле окна, переводом из МВД?

Я коротко кивнул.

— Барышень опять понабрали, — сердито проворчал Иваныч, разглядывая сидящих за партами стажёрок, — хоронить их сам будешь, Михалыч. У меня уже сил не хватает смотреть на наших девчонок в гробах. Им детей рожать, а не за ублюдками всякими по улицам бегать. Слышишь меня, капитан?

Я промолчал. Полковник и сам прекрасно знал, что у нас нет другого выхода. Идёт война, и тут уж нечего воротить нос от того, что тебе предлагают. Война — это всегда смерть. Но кому-то из сидящих в учебном классе рано или поздно придётся взять упавший стяг и продолжить бой. Заменить и меня, и Иваныча. И тогда будет совершенно неважно, кто они и откуда. Единственным значимым критерием является лишь то, что у них в душе. Сломаются они или обессмертят свои имена — всё зависит только от них самих.

— Ладно, Михалыч, — полковник выключил монитор и выпрямился в полный рост, — пойдём, объясним молодёжи правила игры. Те, кто выживут, когда-нибудь скажут нам за это спасибо.

1 - Центр Психологической Диагностики.

НАЦИОНАЛЬНАЯ БЕЗОПАСНОСТЬ

Русских всегда недооценивали, а, между тем, они умеют хранить секреты не только от врагов, но и от друзей.

Черчилль

Сегодня на территории России и стран бывшего СССР действуют более полутысячи различных группировок посвящённых. Большая часть таких объединений в той или иной степени представляет угрозу государственной безопасности. Раскрытие и пресечение преступлений, совершаемых посвящёнными, осложняется несколькими факторами:

ОТСУТСТВИЕ СИСТЕМЫ РЕГИСТРАЦИИ...

Сегодня мы не имеем на руках даже приблизительных данных о составе и численности крупнейших негосударственных группировок посвящённых. Некоторые тайные организации сознательно уходят из поля зрения правоохранительных органов, другие просто стараются держаться от них подальше. В своё время многих сильно опалило пламя революции, гражданской войны и Сталинской эпохи. Поэтому зачастую нам не приходится рассчитывать на сотрудничество со стороны посвящённых.

НАЛИЧИЕ СВЕРХСПОСОБНОСТЕЙ...

Зачастую делает невозможным выявление и раскрытие совершаемых преступлений. Обычные оперативно-следственные мероприятия в случае с посвящёнными демонстрируют свою полную неэффективность. Милиция, армия и спецназ, как правило, оказываются в роли слона, случайно вломившегося в посудную лавку. Шуму много, толку никакого.

Адекватно противостоять незаконным действиям подобных злоумышленников возможно лишь с помощью техник и практик Уставов.

ЗАКОНОДАТЕЛЬНЫЕ ПРОБЕЛЫ...

В системе исполнения наказаний в отношении посвящённых. Мы легко можем поймать или уничтожить преступника, однако на сегодняшний день нами так и не была до конца реализована соответствующая система специальных исправительных учреждений. Очевидно, что обычные тюрьмы не могут обеспечить должной степени изоляции от общества осуждённых посвящённых. В результате нам приходится закрывать глаза на многие преступления малой и средней тяжести.

СТАТИСТИКА

- Большая часть легенд и слухов о мире сверхъестественного не соответствует действительности.
- Каждое десятое необъяснимое явление или событие связано с миром посвящённых.
- Любой из нас как минимум один раз в жизни сталкивался с миром посвящённых, даже не подозревая о его существовании.
- 1 из 10 000 человек в той или иной степени обладает сверхъестественными способностями.
- 50% посвящённых думают, что они уникальны.
- 70% посвящённых не имеют ни малейшего понятия, как работают их способности. Причём половина из указанного числа не раскрыла даже десятой части своего потенциала.
- 20% посвящённых представляют реальную опасность для окружающих.

ЗАКОНОДАТЕЛЬНАЯ БАЗА

Беря на себя миссию правосудия, где-нибудь да нарушишь закон.
Из т/с «Приключения принца Флоризеля»

Федеральная служба безопасности — единая централизованная система органов федеральной службы безопасности, осуществляющая решение в пределах своих полномочий задач по обеспечению безопасности Российской Федерации.

Руководство деятельностью федеральной службы безопасности осуществляется Президентом Российской Федерации.

ВЫДЕРЖКИ ИЗ ФЕДЕРАЛЬНОГО ЗАКОНА О ФСБ

СТАТЬЯ 5. ПРИНЦИПЫ ДЕЯТЕЛЬНОСТИ ФСБ

Деятельность федеральной службы безопасности осуществляется на основе следующих принципов:

- Законность;
- Уважение и соблюдение прав и свобод человека и гражданина;
- Гуманизм;
- Единство системы органов федеральной службы безопасности, а также централизация управления ими;
- Конспирация, сочетание гласных и негласных методов и средств деятельности.

СТАТЬЯ 8. НАПРАВЛЕНИЯ ДЕЯТЕЛЬНОСТИ ОРГАНОВ ФСБ

Деятельность органов федеральной службы безопасности осуществляется по следующим основным направлениям:

- Контрразведывательная деятельность;
- Борьба с терроризмом;
- Борьба с преступностью;
- Разведывательная деятельность;
- Пограничная деятельность;
- Обеспечение информационной безопасности.

СТАТЬЯ 17. ПРАВОВАЯ ЗАЩИТА СОТРУДНИКОВ ОРГАНОВ ФСБ

Сотрудники органов федеральной службы безопасности при исполнении служебных обязанностей являются представителями федеральных органов государственной власти и находятся под защитой государства. Никто, кроме государственных органов и должностных лиц, уполномоченных на то федеральными законами, не вправе вмешиваться в их служебную деятельность.

...При исполнении сотрудником органов федеральной службы безопасности служебных обязанностей не допускаются его привод, задержание, личный досмотр и досмотр его вещей, а также досмотр личного и используемого им транспорта без официального представителя органов федеральной службы безопасности или решения суда.

...Сведения о сотрудниках органов федеральной службы безопасности, выполнявших (выполняющих) специальные задания в специальных службах и организациях иностранных государств, в преступных группах, составляют государственную тайну и могут быть преданы гласности только с письменного согласия указанных сотрудников и в случаях, предусмотренных федеральными законами.

СТАТЬЯ 23. КОНТРОЛЬ ЗА ДЕЯТЕЛЬНОСТЬЮ ОРГАНОВ ФСБ

Контроль за деятельностью органов федеральной службы безопасности осуществляют Президент Российской Федерации, Федеральное Собрание Российской Федерации, Правительство Российской Федерации и судебные органы в пределах полномочий, определяемых Конституцией Российской Федерации, федеральными конституционными законами и федеральными законами ...

СТАТЬЯ 24. ПРОКУРОРСКИЙ НАДЗОР

Надзор за исполнением органами федеральной службы безопасности законов Российской Федерации осуществляют Генеральный прокурор Российской Федерации и уполномоченные им прокуроры ...

ОСОБЕННОСТИ РАБОТЫ

В России всё под секретом, но нет никаких тайн.

Екатерина II

ПОДРАЗДЕЛЕНИЯ

Подразделениями Уставов являются спецполки, расположенные в крупнейших субъектах федерации. Точное местонахождение спецполков, а также численность личного состава является государственной тайной. Для выполнения поставленных задач на базе подразделений формируются оперативные группы, группы физического контроля, а также диспетчерские службы.

Сегодня на территории России действуют 7 спецполков.

«ЦЕНТРАЛЬНЫЙ»

База: Москва

Зона ответственности: Белгородская область, Брянская область, Владимирская область, Воронежская область, Ивановская область, Калужская область, Костромская область, Курская область, Липецкая область, Московская область, Орловская область, Рязанская область, Смоленская область, Тамбовская область, Тверская область, Тульская область, Ярославская область, город федерального значения Москва.

«СЕВЕРО-ЗАПАДНЫЙ»

База: Санкт-Петербург

Зона ответственности: Республика Карелия, Республика Коми, Архангельская область, Вологодская область, Калининградская область, Ленинградская область, Мурманская область, Новгородская область, Псковская область, город федерального значения Санкт-Петербург, Ненецкий автономный округ.

«ПРИВОЛЖСКИЙ»

База: Нижний Новгород

Зона ответственности: Республика Башкортостан, Республика Марий Эл, Республика Мордовия, Республика Татарстан, Удмуртская республика, Чувашская республика, Пермский край, Кировская область, Нижегородская область, Оренбургская область, Пензенская область, Самарская область, Саратовская область, Ульяновская область.

«ЮЖНЫЙ»

База: Ростов-на-Дону

Зона ответственности: Республика Адыгея, Республика Дагестан, Кабардино-Балкарская республика, Республика Ингушетия, Республика Калмыкия, Карачаево-Черкесская республика, Чеченская республика, Республика Северная Осетия, Краснодарский край, Ставропольский край, Астраханская область, Волгоградская область, Ростовская область.

«УРАЛЬСКИЙ»

База: Екатеринбург

Зона ответственности: Курганская область, Свердловская область, Тюменская область, Челябинская область, Ханты-Мансийский автономный округ, Ямало-Ненецкий автономный округ.

«СИБИРСКИЙ»

База: Новосибирск

Зона ответственности: Республика Алтай, Республика Бурятия, Республика Тыва, Республика Хакасия, Алтайский край, Забайкальский край, Красноярский край, Иркутская область, Кемеровская область, Новосибирская область, Омская область, Томская область.

«ДАЛЬНЕВОСТОЧНЫЙ»

База: Хабаровск

Зона ответственности: Республика Саха (Якутия), Камчатский край, Приморский край, Хабаровский край, Амурская область, Магаданская область, Сахалинская область, Еврейская автономная область, Чукотский автономный округ.

СТРУКТУРА СПЕЦПОЛКА

ШТАБ ПОЛКА.

Осуществляет общее командование подразделением.

В состав штаба входят командиры батальонов и служб спецполка.

ПЕРВЫЙ БАТАЛЬОН/«ФИЗИКИ»

На базе первого батальона создаются *Группы Физического Контроля* (ГФК). Они комплектуются бойцами, имеющими опыт проведения спецопераций в условиях численного превосходства противника. «Физики» оказывают поддержку оперативным группам в случае необходимости. Например, когда угрозу невозможно устранить силами опергруппы. Практически все крупномасштабные операции спецполков осуществляются с привлечением групп физического контроля.

ВТОРОЙ БАТАЛЬОН/«ОПЕРА»

На базе второго батальона формируются *Оперативно-Розыскные Группы* (ОРГ), которые осуществляют розыск и следствие. Оперативники совершают командировки в различные точки страны, расследуя преступления, совершаемые посвящёнными. В состав опергрупп входят высококлассные специалисты из разных Уставов, способные решать широкий спектр задач без поддержки из центра.

ТРЕТИЙ БАТАЛЬОН/«ДИСПЕТЧЕРЫ»

Третий батальон состоит из сотрудников *Архивно-Диспетчерской Службы* (АДС), которую оперативники шутливо называют «АДом».

При выполнении заданий все оперативные группы поддерживают связь с координационным центром своего полка.

Диспетчеры снабжают группу необходимой информацией, пробивают по базам данных подозреваемых, роются в архивах, курируют проведение экспертиз.

Одним словом, диспетчер — это походная библиотека, справочник и канцелярия оперативной группы.

ЧЕТВЁРТЫЙ БАТАЛЬОН/«ЗАПАС»

Включает в себя различные службы, обеспечивающие нормальное функционирование полка. Ведь кто-то же должен ремонтировать технику, следить за оружием и готовить снаряжение для полевых сотрудников.

- *Взвод Обеспечения* занимается вопросами снабжения и транспорта.
- *Экспертно-Криминалистическая Служба* проводит исследование вещественных доказательств, добытых оперативниками.
- *Медицинская Служба* следит за здоровьем сотрудников.
- *Специзолятор* занимается охраной подозреваемых, задержанных бойцами полка.
- *Канцелярия* решает кадровые вопросы и ведёт бухгалтерию полка.

УСБ

Управление Собственной Безопасности (УСБ) подчиняется напрямую директору ФСБ. Оно решает задачи по выявлению, пресечению и предупреждению противоправной деятельности отдельных сотрудников госбезопасности.

За сотрудниками Уставов «присматривает» особый отдел Управления, состоящий из самых опытных посвящённых. Стоит единожды оступиться или подставить под сомнение свою профпригодность, и эти ребята прочно пропишутся в твоей жизни, превращая её в нескончаемую череду проверок и служебных расследований.

ТОНКОСТИ СЛУЖБЫ

А СУДЬИ КТО?

Суд осуществляется только специально уполномоченными судьями по секретным протоколам. Приговоры делятся на три категории: условные сроки, пожизненное заключение и смертная казнь.

Условный срок, как правило, означает, что преступник признаёт свою вину и в дальнейшем либо негласно сотрудничает с Уставами, либо находится под постоянным негласным надзором.

Пожизненные сроки реализуются особыми заповедными чарами, погружающие преступника в состояние комы.

С высшей мерой и так всё понятно. Как правило, такие постановления выносятся заочно и приводятся в исполнение при задержании.

Как бы то ни было, для вынесения приговора сотрудники Уставов должны собрать серьёзную доказательную базу. Судьи не являются сотрудниками Уставов и выносят постановления, основываясь на предоставленных следствием фактах.

СУБОРДИНАЦИЯ

Всем сотрудникам Уставов присваиваются специальные звания:

- Младший лейтенант
- Лейтенант
- Старший лейтенант
- Капитан
- Майор
- Подполковник
- Полковник

Стоит помнить, что командующий конкретной операцией необязательно является самым старшим по званию.

Как только вышестоящий по званию офицер начинает отдавать приказы, минуя руководителя операции, он автоматически принимает на себя дальнейшее руководство операцией и несёт ответственность за все возможные последствия.

ПРИКАЗЫ

То, что приказы не обсуждаются, — это, конечно же, полная ерунда. У нас страна демократическая, и обсуждать можно, что угодно и сколько угодно. Уточнить детали или предложить какой-то иной вариант выполнения задачи — это нормальные рабочие моменты.

Однако все отданные приказы должны быть исполнены. Руководитель операции может учесть все имеющиеся мнения, но в конце концов он самостоятельно принимает итоговое решение.

За исполнение заведомо незаконного приказа сотрудник подлежит уголовной или дисциплинарной ответственности. При этом отказ от исполнения заведомо незаконного приказа не является основанием для наказания сотрудника.

ОРУЖИЕ И СПЕЦСРЕДСТВА

Каждый сотрудник Устава имеет право на хранение и ношение служебного оружия и некоторых спецсредств. При этом запрещается использование оружия и спецсредств, не состоящих на вооружении Уставов.

Как правило, сотрудникам позволено постоянно носить при себе табельный пистолет. Иные образцы вооружения, а также боеприпасы к ним хранятся в арсеналах подразделений и подлежат обязательному учёту.

СЛУЖЕБНЫЕ УДОСТОВЕРЕНИЯ

Каждому сотруднику ФСБ выдаётся специальное служебное удостоверение. Удостоверение предъявляется при исполнении служебных обязанностей всегда, когда это необходимо по личной инициативе или по просьбе граждан.

Удостоверение предъявляется в раскрытом виде на уровне глаз граждан. Запрещено передавать служебное удостоверение кому-либо в руки, кроме прямых и непосредственных начальников, а так же сотрудников отдела кадров.

БАРЬЕРЫ В СОЗНАНИИ

Поскольку в мире посвящённых существуют практики, позволяющие читать память и мысли человека, Уставы давно разработали защиту своих бойцов от подобного воздействия.

Сама операция по созданию барьеров в человеческом сознании является достаточно болезненной и опасной. Однако все оперативники без исключения подвергаются такой обработке.

Барьеры охватывает все области памяти и сознания, связанные с профессиональной деятельностью сотрудника. Постороннее вмешательство не способно преодолеть подобную защиту. Также исключена вероятность того, что сотрудник случайно сболтнёт что-нибудь лишнее.

Барьер может быть снят лишь в исключительных случаях и при наличии соответствующего постановления прокурора (например, когда сотрудник обвиняется в совершении преступления). Но подобное вмешательство является смертельно опасным для носителя.

ПРАКТИЧЕСКИЕ ЗАНЯТИЯ

Приёмы ничто. Воля решает всё. Сила воли.

Из к/ф «Бэтмен: начало»

— А теперь, как я уже говорил, настало время практических занятий. — Воронцов дружелюбно улыбнулся притихшим стажёрам. — Проходите в зал и рассаживайтесь на матах, чего в дверях-то стоять?

Никто не сдвинулся с места.

— Это ваш инструктор по спецподготовке, — Виталий Михайлович отошёл в сторону, чтобы новички могли получше рассмотреть Жигарёва.

— ДА ОН ЖЕ ГОРИТ!

— Спасибо за уточнение, Семёнов. Я как-то и не заметил... НУ-КА ЖИВО РАССЕЛИСЬ ПО МАТАМ!

Авторитет капитана оказался сильнее страха, и стажёры нехотя разбрелись по залу. Впрочем, сесть возле Жигарёва никто так и не решился.

— Они ваши, Михаил Георгиевич, — подмигнул инструктору Воронцов и шустро выскочил из спортзала.

Глухо стукнула входная дверь. В помещении повисла зловещая тишина. Семь пар глаз пристально изучали высокое человекоподобное создание, объятое языками пламени. Оно неподвижно сидело на татами, словно ожившая статуя из раскалённой лавы.

Сияющие глаза монстра приковывали к себе внимание наблюдателей и мешали рационально воспринимать происходящее. Каждому в группе хотелось немедленно выбежать из зала... Но никто не посмел даже моргнуть.

Огонь струился по телу незнакомца будто вода и, казалось, не причинял тому никаких неудобств. Когда существо делало выдох, из его рта с треском выстреливали десятки золотых искр. Пламя величественно разгоралось и затухало в такт размеренному дыханию инструктора.

Некоторое время он пристально вглядывался в лица побледневших стажёров, после чего решил нарушить затянувшееся молчание.

— Я так понимаю, никто из вас никогда не встречался с Поджигателями... — в голосе Жигарёва отчётливо слышался треск походного костра.

— Вы человек? — робко спросила какая-то девушка, застывшая у задней стены спортзала.

— Нет, — сверкнул глазами инструктор.

— Чему вы будете нас учить? — уточнил Семёнов.

— Для начала, не сраться от страха в присутствии демона... На счёт «три» все делают десять шагов в моём направлении. Кто останется стоять на месте, будет служить манекеном для демонстрации моих коронных приёмов. Если вопросов нет, начнём...

И раз...

И ДВА...

СПЕЦПОДГОТОВКА

Вижу, желающих помочь учебному процессу не нашлось. Тогда для начала придётся объяснять на пальцах.

Вы думаете, что посвящённые отличаются от обычных людей своими сверхъестественными способностями. Некоторые из вас уже умеют уклоняться от пуль или переворачивать рукой многотонные грузовики. Но вы всё равно недалеко ушли от обывателей. Потому что вы не имеете ни малейшего представления о том, как это, чёрт побери, у вас получается. Главное, что нужно понять посвящённому…

Вселенная — это СИСТЕМА.

Пусть невероятно сложная и непостижимая для человеческого разума… Но она существует и функционирует по определённым правилам. Если вы понимаете, как работает реальность, вы можете использовать её в своих интересах.

СРЕДА

Посвящённые называют окружающую реальность Средой. Причём под этим термином понимают не только физические составляющие вроде материи, пространства или времени. Среда — это также потоки информации, эмоций и мыслей.

Оперировать средой на самом деле может любой человек, и многие люди неосознанно проявляют эту способность. Идёте вы, к примеру, по улице и усиленно думаете о каком-то человеке, и тут — бац! — сталкиваетесь с ним нос к носу. А может, он сам вдруг звонит вам по телефону. Или на экзамене из полусотни билетов вытягиваете именно тот, который знаете. Ну или единственный, который не знаете…

Или, скажем, начинаешь мурлыкать про себя какую-то песенку — и вдруг, ни с того ни с сего, кто-то из окружающих запевает её вслух. Было с вами что-то подобное?

Можете не отвечать. Что-то подобное было у всех. Только не все придают этому значение.

СЛОВО

Нашу Вселенную создали Изначальные — могущественные и таинственные существа, парившие в безграничном хаосе задолго до начала времён. Они обладали уникальной способностью создавать материю из Пустоты с помощью особого языка, который мы называем Словом. Каждая мысль, каждая идея Изначальных тут же становилась частью зарождающейся реальности. Можно сказать, что Слово — это универсальный «программный код» Вселенной. Оно описывает все физические законы и грани реальности: от схемы строения электронов, до правил, по которым движутся галактики. Слово может создавать новые биологические виды, изменять течение времени, гасить звёзды или разрушать цивилизации.

Вам кажется, что вы ухватили суть… Но есть ещё несколько нюансов.

Слово — это не заклинания Гарри Поттера. Можно сколько угодно шептать себе под нос различную абракадабру, махать волшебной палочкой, бить в бубен или плясать с голой жопой под луной. Толку от этого будет немного.

ФОРМУЛЫ

Ни человек, ни демон не может управлять реальностью с лёгкостью Изначальных. Слово как единое целое слишком сложно для нашего понимания. Поэтому посвящённые стремятся разделить Слово на более понятные элементы — Формулы. Каждая Формула описывает какой-то отдельный элемент реальности: Огонь, Ветер, Вода, Камень. Причём не только стихии. Формулы содержат и более сложные концепции: Жизнь, Смерть, Перемены, Страх, Свобода.

Вы спросите, как использовать всю эту метафизическую хрень? Начну с плохой новости. Формулы Слова невозможно «выучить» или подчинить…

Но можно ПОНЯТЬ.

ПРИНЦИПЫ

Каждая Формула несёт в себе одну из идей, заложенных Изначальными в момент сотворения нашей Вселенной. Я покажу вам несколько ритуалов, которые помогут призвать Формулы в ваше сознание.

На что это похоже? Будет сильная боль и жар, а потом вы услышите чужие голоса в своей черепушке. Сами сможете убедиться, насколько эти Формулы говорливы. Впрочем, осмысленной речи добиться от них практически невозможно. Голоса в голове будут путаться с вашими собственными мыслями и пытаться донести до вас свои самые сокровенные идеи, которые посвящённые именуют Принципами.

Если вы поняли послание Формулы и готовы жить в соответствии с её Принципом, она становится вашим верным союзником и наделяет сверхъестественными способностями. Если же Формула категорически не подходит вашей личности, её голос исчезнет сам собой через некоторое время.

СКРЫТЫЕ СПОСОБНОСТИ

Вот боец в заднем ряду говорит, что не слышал никаких голосов в своей голове, а всё равно может пробить кулаком бетонную стенку. Верное замечание, между прочим.

Часть сверхспособностей — это неиспользуемые возможности вашего человеческого организма. Во многих фантастических книжках пишут, что люди задействуют мозг лишь на десять процентов. Это на самом деле верно не только для мозга. Ваши мышцы способны переносить большую нагрузку, ваши рефлексы могут сделать вас быстрее пули… Да вы даже оторванную руку смогли бы отрастить заново. Если бы эти функции не были сознательно «отключены» Изначальными.

Скрытые способности могут проявляться в моменты опасности или после сильных душевных потрясений.

В любом случае, они останутся в зачаточном состоянии или исчезнут со временем. Если, конечно, вы не будете применять Формулы.

Слово снимает «предохранители» и позволяет вам использовать потенциал собственного тела на полную катушку.

НАРУШЕНИЕ ПРИНЦИПОВ

Вы читали книжку про Маленького Принца? Там чтобы приручить Лиса парню пришлось потратить уйму времени. Каждый день надо было выходить на опушку леса и ждать появления рыжего засранца. Недоверчивый Лис присматривался к Маленькому Принцу и каждый день подходил чуточку ближе. До тех пор, пока не смог ему полностью доверять и не стал совсем ручным.

С Формулами та же фигня по сути. Вы проведёте несколько месяцев в постоянных медитациях и тренировках, пытаясь своими мыслями и поступками доказать, что понимаете их Принципы. Убедите их, что ведёте честную игру, и они с радостью будут вам помогать. Но не дай Бог вам нарушить этот уговор.

Я не говорю, что Принципам нужно следовать во всех случаях. Например, они могут потребовать от вас нарушить закон или причинить вред близкому человеку. И только вы решаете, как поступить в той или иной ситуации. Но совсем забыть о Принципах у вас не получится.

Если Формула увидит, что вы постоянно игнорируете или искажаете её требования…

Она возьмёт управление в свои руки.

ДЕМОНЫ

Никто не любит предателей. Особенно Формулы. Если вы потеряли доверие Слова, оно не уйдёт с вещами как обиженная подруга. Формула сотрёт вашу личность и создаст на базе вашего тела новое существо, которое называют Демоном.

В отличие от людей демоны не могут нарушить Принцип своей Формулы. Всё их сознание будет подчиняться велению Принципа… С первой секунды рождения и до самого последнего вздоха.

Раз мы с вами так мило беседуем, у некоторых могут возникнуть вредные иллюзии… Мол, демоном быть не так уж и плохо. Два двадцать ростом, широк в плечах и замечательно горит.

Для тех, кто в танке повторю ещё раз. Перерождение в демона СТИРАЕТ человеческую личность, которая там до этого была. То есть для вас перерождение равнозначно смерти. Ваше накачанное Словом тельце всё ещё будет бродить по Земле, но это будете уже не вы.

Например, в полку меня называют Михаил Георгиевич. Но на самом деле я понятия не имею, как звали того парня, чьё тело сейчас принадлежит мне. И я милый собеседник ровно до того момента, пока вы не захотите нарушить мой Принцип.

КОЛДУНЫ

Сколько Формул может выучить один человек? Никто точно не знает. Ведь у Формул на самом деле не слишком дружная семейка набирается. Многие Принципы противоречат друг другу, поэтому ставить эксперименты в своём сознании крайне опасно для здоровья. Очень неприятно, знаете ли, когда враждебные Формулы начинают выяснять отношения в твоей голове.

Людей, которые изучают техники управления Словом, называют Колдунами. Большинство колдунов изучает две Формулы, чтобы сократить риск перерождения в демона. Ведь двум хозяйкам гораздо сложнее захватить контроль над вашей мозговой кухней.

Так, боец с заднего ряда снова подал голос. Что будет, если столкнутся колдуны с одинаковыми Формулами?

Глупый вопрос. Победит сильнейший. Формулы — это не боги. У них нет избранных любимчиков, которых они поддерживают больше чем остальных. Если вы следуете Принципам — получаете силу. Если ваш противник следует Принципам — силы будут равны.

УСТАВЫ

Это военизированные организации посвящённых, созданные в XVIII веке при поддержке Петра Великого. Это не значит, что до этого момента никто не изучал Формулы. Различные колдуны, знахари и ведьмы жили среди людей с незапамятных времён. Но им и в голову не приходило набирать себе множество учеников и готовить большие группы посвящённых. Уставы всего лишь поставили обучение заповедным практикам на поток.

До 1917 Уставы защищали престол от посягательств со стороны посвящённых. После революции у власти оказались иные организации. На долгие годы бывшим защитникам престола пришлось затаиться в тени. Бурное двадцатое столетие пережили не все, и сегодня на страже государства стоят всего четыре Устава.

Остальные были либо уничтожены, либо не поддерживают никаких отношений с государством по идеологическим соображениям.

Ещё вопросы с заднего ряда… Можно ли изучать приёмы сразу нескольких Уставов?

Боец, ты всё ещё думаешь, что в Хоггвардс попал? Мы тут солдат вообще-то готовим. Уставы сами по себе являются результатом тщательного отбора наиболее эффективных техник. Они похожи на виды единоборств: бокс, карате, кунг-фу, самбо. У каждого из них своя философия и набор изучаемых приёмов. Но как показывает опыт поколений, эти стили лучше в одной голове не смешивать — крыша не выдержит. Государство не будет оплачивать ваше лечение в случае неудачных экспериментов.

ОБУЧЕНИЕ

Начинается всё с выбора. Нельзя сделать из человека колдуна против его воли. Также вы не сможете управлять теми силами, которые противоречат вашим личным убеждениям. Обмануть учителя или товарищей легко, но обмануть самого себя невозможно. С того самого момента, как вы запустите Формулу в свой разум, она узнает ваши самые сокровенные тайны. Поэтому выбирайте с умом.

Изучить силу, которую не понимаешь, можно только в одном случае… Если вы сами готовы меняться.

Обучаться в Уставе — это не то же самое, что быть фанатом. Истекать слюной на объект поклонения или надеть футболку с логотипом недостаточно. Принципы Уставов будут с вами повсюду. На службе, дома, среди врагов или в кругу друзей. Каждый ваш поступок, каждая мысль будет тщательно оцениваться вашими новыми союзниками — Формулами.

Сейчас я кратко опишу современные Уставы, а также постараюсь объяснить основы их философии. Есть у меня ещё несколько минут, которые можно на вас потратить. Но предупреждаю сразу… Для того, чтобы постичь суть этих учений, может не хватить одной человеческой жизни.

ЯРГА

Честь, как математика, имеет свои логические, объяснимые законы.

Джек Лондон

Один из старейших Уставов ведёт свою историю от лесных колдунов севера России. Практики Ярга[1] вобрали в себя смертоносные элементы контроля над силами Огня и Металла, а также техники варяжских воинов-берсерков. Они веками совершенствовали умения, помогающие человеку в одиночку противостоять врагу, превосходящему его как по численности, так и по силе.

Ярга являются основной ударной силой всех операций, проводимых спецполками. Колдуны Устава уделяют особое внимание способностям, которые направлены на физическое подавление противника.

Ярга — это жизнь на острие клинка в водовороте ярких красок и сильных эмоций. Это путь импульсивного, яростного воина, готового до последней капли крови отстаивать собственные убеждения.

ПРИНЦИП МЕТАЛЛА

НИКОГДА НЕ СДАВАЙСЯ

Ни при каких обстоятельствах нельзя отступать от намеченной цели. Однажды приняв какое-то решение, нужно держаться его до конца.

Принцип Металла не обязывает тебя постоянно вмешиваться в драку. Но если решил сражаться, бейся до последнего. А когда предпочитаешь отступить, не вздумай останавливаться или возвращаться назад.

УСЛОВИЯ СРАБАТЫВАНИЯ:

- Принято решение добиться той или иной цели.

СОБЛЮДЕНИЕ ПРИНЦИПА:

- Достижение поставленной цели.
- Цели не удалось достичь, но были приложены все возможные усилия.

НАРУШЕНИЕ ПРИНЦИПА:

- Отказ от поставленной цели.
- Излишнее промедление, когда существует возможность достичь цели.

ПРИМЕР

Ты решил получить повышение по службе, но начальство не готово утвердить твою кандидатуру.

Чтобы соблюсти Принцип Металла, необходимо приложить все усилия, чтобы получить желаемую должность. Повышай свои навыки, убеждай начальство — главное достичь поставленной цели.

Если же обстоятельства окажутся сильнее, и ты вдруг решишь отступить, это будет считаться нарушением Принципа.

Важный момент: сам способ достижения цели может отличаться от изначально задуманного. Например, вступив в рукопашную схватку, ты можешь обнаружить, что противник сильнее. В этом случае продолжай драться, используя любые подручные средства и приёмы. Даже если ты проиграешь и не сможешь выполнить цель «победить в бою», это не будет считаться нарушением Принципа. Для Формулы Металла важна не победа, а готовность сражаться до конца.

Ещё один важный момент: Формула Металла всегда может уточнить поставленную цель, если ей не ясны твои намерения.

Ты поднял руки, потому что решил сдаться? Или просто подпускаешь их поближе? Мы сейчас убегаем? Или просто обходим врагов с тыла?

1 - Ударение на первом слоге. Название этого Устава не склоняется.

ПРИНЦИП ОГНЯ

НИКОГДА НЕ ПРОЩАЙ

Нельзя забывать обиды и унижение. Каждый, кто незаслуженно оскорбил тебя, должен быть в кратчайшие сроки поставлен на место. Причём обида стирается только аналогичным унижением или причинением физического вреда. В тебя плюнули — ударь в ответ. Пытались убить — уничтожь гада.

УСЛОВИЯ СРАБАТЫВАНИЯ:

- Оскорбление незаслуженное.
- Обидчик не извинился до того, как ты начал ему мстить.
- Есть серьёзные сомнения в том, что обидчик действительно раскаялся.

СОБЛЮДЕНИЕ ПРИНЦИПА:

- Ответное оскорбление или причинение эквивалентного физического вреда обидчику.

НАРУШЕНИЕ ПРИНЦИПА:

- Отсрочка возмездия, когда существует возможность отомстить немедленно.
- Игнорирование полученного оскорбления.

ПРИМЕР

У тебя в автобусе украли кошелёк, но ты успел разглядеть негодяя. Чтобы соблюсти Принцип Огня, достаточно как можно быстрее отомстить вору. Причём необязательно красть у него деньги, достаточно просто набить морду. Излишнее промедление или игнорирование подобного случая будет расценено Формулой как нарушение Принципа.

Важный момент: справедливые упрёки не требуют отмщения. Например, если начальник отчитывает тебя за реальные промахи, нужно смиренно стерпеть оскорбления.

Ещё один важный момент: Принцип проявляется лишь в ситуациях, когда тебя действительно обидели, унизили или оскорбили.

Скажем, если пятилетний ребёнок случайно наступил тебе на ногу в трамвае, не следует бросаться на него с кулаками. Особенно если он успел промямлить что-нибудь вроде «извините».

НИКОГДА

Больше всего на свете Звягинцева не любила вспоминать о своей малой родине, затерявшейся на просторах тульской области. Здесь прошло викино детство. Здесь она навсегда оставила свои надежды, свою боль… Свою ненависть. И если ей приходилось навещать кого-нибудь из местных родственников, то ночные кошмары ещё долго не отпускали её сознание.

По соседству с домом Звягинцевых располагалась роскошная дача какого-то важного районного чиновника. Правда, сами хозяева редко посещали свои владения: зимой особняк из красного кирпича пустовал, а летом здесь отрывался с друзьями единственный сынок хозяина. Городские нормально ладили с деревенскими, поэтому во время студенческих каникул на даче зависала практически вся местная молодёжная тусовка. Музыка играла от заката и до рассвета, алкоголь и табак приятно гудели в голове, а в тёплом летнем воздухе витала любовь.

В этом месте на пути к деревне грунтовая дорога слишком круто огибала небольшой лесок, и поэтому с трассы невозможно было заметить серебристое «Рено», перевёрнутое колёсами к небу. Видимо, водитель не вписался в поворот, и злосчастные ухабы выбросили машину на обочину. Вика остановила свою машину у места недавней аварии. Сквозь Среду до ушей девушки отчётливо доносилось биение двух человеческих сердец: взрослого и ребёнка.

Звягинцева выхватила из сумки мобильник и пулей выскочила из машины.

Он был слишком идеален для живого человека. Короткие золотые волосы, ослепительная улыбка, волевой взгляд и шикарная атлетическая фигура как у скульптурного Давида. Его образ возникал в ночных кошмарах Звягинцевой с пугающим постоянством, независимо от конкретного содержания сновидений. История в общем-то банальная: девушка встречает парня, девушка влюбляется в парня, парень бросает девушку… Властная мать силой тащит свою непутёвую дочь на аборт, дочь глотает горстями какие-то таблетки… Её откачивают, но девушка никогда больше не сможет родить.

Больше всего на свете Звягинцева ненавидела себя. За то, что не смогла пойти против воли матери. За то, что позволила убить своё нерождённое дитя. А ещё она ненавидела светловолосого ублюдка, который прекрасно знал всю эту историю. Однако для людей его круга нормально трахать деревенских девок и совершенно ненормально вести их под руку в ЗАГС.

Перевёрнутый «Рено» неожиданно загорелся. Пламя взметнулось ввысь яркими рваными лоскутами, однако Звягинцева легко успокоила огонь хлёстким касанием сознания. Огонь не посмел ослушаться и затих также внезапно, как и появился. Одним рывком она оторвала заднюю дверь искорёженного автомобиля и вытащила наружу тело черноволосого мальчика. Совсем ещё маленького — три или четыре года, не больше. Среда донесла до Вики его прерывистое дыхание… Жить будет.

Девушка положила малыша на траву и подбежала к водительской двери. С лёгким скрежетом оторванная дверь полетела в близлежащий кювет. Звягинцева уже протянула руку, чтобы отстегнуть ремень безопасности… И только в тот момент смогла рассмотреть разбитое лицо водителя.

Он открыл глаза. Тот же волевой взгляд, те же золотые волосы… Та же подлая душонка и жестокое сердце… Разве только атлетическая фигура теперь была искажена большим пивным брюхом.

Наверное, именно такой, наполненный мольбой взгляд был и у неё… В тот вечер, когда её предали. В тот вечер, когда он отверг её и своего нерождённого ребёнка.

Сейчас в его чёрных зрачках Звягинцева видела свои сияющие огнём глаза. Маленькие искорки трещали в воздухе всё сильнее и сильнее. Ненависть разгоралась в её сердце с каждым новым воспоминанием.

Неожиданно Вика поняла для себя одну очень страшную истину: она легко может вытащить его из автомобиля, спасти его ничтожную жизнь… Но она никогда не сможет его простить. Огонь слишком крепко зацепился в её душе.

Оставить маленького мальчика без отца и утолить собственную ярость? Или кинуть его отродье в пылающий огонь и заставить этого ублюдка наблюдать за смертью собственного ребёнка?

«Никогда не прощай», — зашипел сквозь раскаляющуюся Среду яростный Огонь.

«Никогда не сдавайся… Ты же решила помочь…» — возразил ему плавящийся Металл.

Вика почувствовала, что автомобиль уже несколько секунд объят пламенем. Её враг кричал от боли и судорожно пытался расстегнуть неподатливый ремень безопасности.

НЕ ПРОЩАЙ

— Будь ты проклят! — что было сил заорала в лицо врагу Звягинцева.

И одним рывком выдернула из горящего автомобиля водительское сидение.

ВЬЮН

Бесконечны лишь Вселенная и глупость человеческая. Хотя насчёт первой у меня имеются сомнения.

Альберт Энштейн.

Этот Устав вобрал в себя заповедные практики сибирских знахарей и таёжных охотников. Множество веков Вьюны изучали способы охоты на опасных хищников, как четвероногих так и двуногих.

Устав состоит из колдунов, владеющих Формулами Холода и Покоя.

К помощи Вьюнов прибегают в случаях, когда противника необходимо взять живым или сделать это без лишнего шума и разрушений.

Холодный разум Вьюна подобен смертоносной стали, способной обнаружить слабость противника, невзирая на шипастую броню его ярости и агрессии.

ПРИНЦИП ХОЛОДА

ДЕЙСТВУЙ НАВЕРНЯКА

Тот, кто следует Принципу Холода, не должен полагаться на случайности. Необходимо планировать каждый шаг и пытаться заранее предугадать результаты принятых решений.

Какой провод нужно обрезать, чтобы обезвредить бомбу? Под каким напёрстком находится шарик? Какой сектор выпадет на рулетке? Не предпринимай никаких действий, если не знаешь, к чему они приведут.

УСЛОВИЯ СРАБАТЫВАНИЯ:

- Тебе приходится действовать наугад.

СОБЛЮДЕНИЕ ПРИНЦИПА:

- Разработка логичного плана действий с учётом возможных вариантов развития ситуации.

НАРУШЕНИЕ ПРИНЦИПА:

- Действие без чёткого плана.
- Действие по откровенно идиотскому плану.

ПРИМЕР

Ты преследуешь преступника, но на мгновение он скрылся из поля зрения и забежал в одну из трёх дверей. Ты не видел, в какую именно. Если будешь ломиться наугад в первую попавшуюся дверь, это будет расцениваться как нарушение Принципа.

Чтобы угодить Формуле Холода, стоит остановиться и оглядеться по сторонам. Возможно, по каким-то признакам тебе удастся понять, куда делся преступник. Хотя в идеале ты должен был спланировать задержание таким образом, чтобы не пришлось стоять столбом перед тремя одинаковыми дверями.

Важный момент: ошибка не является нарушением Принципа. Нарушением считается лишь действие без продуманного плана. Ты всегда можешь открыть не ту дверь, но не можешь действовать наугад.

Ещё один важный момент: Формула Холода не даёт советов, но может ставить под сомнение отдельные пункты твоего плана.

Ты уверен, что стоит стрелять на складе горюче-смазочных материалов?

В каком порядке будем резать провода на бомбе?

Алфавитном?!

ПРИНЦИП ПОКОЯ

ДЕЙСТВУЙ ЭФФЕКТИВНО

Все причинённые тобой разрушения не должны превышать предотвращённый вред. Можно убить террориста, который собирается взорвать себя в толпе — ведь так ты спасёшь множество других людей. Но глупо, скажем, уничтожать кухонных тараканов с помощью дробовика.

УСЛОВИЯ СРАБАТЫВАНИЯ:

- Твои действия причиняют вред окружающим.

СОБЛЮДЕНИЕ ПРИНЦИПА:

- Причинённый вред значительно меньше тех бед и разрушений, которые могли произойти в случае твоего бездействия.

НАРУШЕНИЕ ПРИНЦИПА:

- Причинённый тобой урон значительно выше предотвращённого.

ПРИМЕР

Преступник использует заложника в качестве живого щита. Если ты откроешь огонь и убьёшь мерзавца первой же пулей, то успешно выполнишь Принцип Покоя. Смерть злодея спасёт жизнь невиновному. Также допустима ситуация, в которой заложник ранен, а преступник уничтожен. Если погибнут оба — это будет считаться нарушением Принципа. То же самое касается исхода, при котором страдает заложник, а негодяю удаётся скрыться.

Важный момент: предотвращённые твоими действиями беды должны были произойти в самое ближайшее время. При этом речь не о годах, месяцах или днях. Счёт должен идти на минуты.

Например, серийный убийца спокойно едет в трамвае к себе домой. Сейчас он не кидается на окружающих и ничем не выделяется из толпы. Поэтому нельзя взорвать его вместе с другими пассажирами. Мотивация «он мог бы убить миллионы, если бы я его не остановил» будет считаться нарушением Принципа.

— Значит так, входим группами по трое, — смуглолицый косматый мужчина несколько раз ткнул корявым пальцем лежащую на столе карту.

— Женщин и детей сгоняем в актовый зал, как я понимаю? — спросил кто-то из присутствующих.

— Да, — подтвердил косматый, — мужиков, естественно, сразу ставим к стенке… Тела к окнам, чтобы остудить пыл русских офицеров.

Главарь самодовольно оскалился и обвёл взглядом своих людей, сидящих в темноте. Лампа освещала лишь небольшую область вокруг разложенной на столе карты, поэтому боевики не могли видеть его ликующую физиономию. Слишком много сил и денег затрачено на подготовку акции, но уже послезавтра всё станет реальностью. При одной мысли о предстоящем деле сердце главаря начинало биться чуть быстрее, чем обычно. Однако непонятные тревожные предчувствия несколько омрачали настроение.

В комнате было не по-летнему прохладно, Муса потёр озябшие руки и продолжил:

— Хасан минирует здание, пока мы выставляем охранение. К тому времени, как прибывают федералы, мы полностью контролируем всю прилегающую территорию…

— Меня смущает один момент в твоём плане, Муса, — задумчиво протянул кто-то из присутствующих.

— Какой? — недовольно проворчал косматый.

Интересно, что за шакал вознамерился гавкать в присутствии волка? Похоже, нужно будет плотно поговорить с ним, когда закончится инструктаж. Эти смертники начинают задавать слишком много вопросов. По коже главаря пробежал неприятный холодок. Проклятый сквозняк!

— Мне интересно, где будешь находиться ты во время операции? Кажется, тебе самому не терпится перерезать глотки нескольким русским сучкам?

— Где буду я… — Муса на секунду задумался, пытаясь по голосу вспомнить в лицо этого любопытного урода, — в этот день я не смогу пойти вместе с вами, поскольку нужно будет обратиться к миру с нашим воззванием. Но дух мой будет с вами, братья мои…

Безотказно действовавшие ранее вдохновенные пассажи главаря в этот раз не произвели никакого эффекта. Никто из боевиков даже не пошевелился. Наверное, сегодня нужно увеличить дозу препаратов, пока у этих идиотов крыша на место не встала.

Муса подул на онемевшие пальцы. Казалось, что в комнате стало ещё на несколько градусов холоднее. Или он просто начинает бояться, что шакалы раньше времени выйдут из-под контроля и вцепятся в горло волку. Ну уж нет, слишком хорошо он промыл им в своё время мозги. Сейчас это идеальные машины убийства, подвластные воле своего вожака.

— Тогда ещё вопрос, Муса, — не унимался неизвестный, — почему бы тебе не обратиться к миру прямо из актового зала? В этом случае все увидят, что мы не скрываем лиц и боремся за правое дело. Истина на нашей стороне. Возьмём с собой камеру, аппаратуру…

— Мы скроем наши лица, чтобы их родственники не отомстили нашим родным. А когда очищающий огонь сметёт здание, никто уже не сможет установить наши личности. Но кому-то придётся продолжить борьбу, поэтому послезавтра вы пойдёте в последний боя без меня. Я скорблю об этом, но конечная цель слишком велика…

— Значит, ты не веришь, что наша операция заставит русских одуматься? — спокойно поинтересовался таинственный голос, — тогда, возможно, нам стоит придумать другой, более эффективный план. Чтобы жертвы с нашей стороны не были напрасными.

— Ваша гибель не будет напрасной… — попытался возразить Муса.

— Знаю, знаю, — перебил его неизвестный, — нам уготован вечный рай и тому подобная хренатень…

Косматый главарь взял в руки настольную лампу и направил её в сторону говорившего.

В следующее мгновение его обдало потоком холодного морозного воздуха, от которого брови и ресницы в одно мгновение покрылись инеем. Вселенная сжалась до размеров точки в конце предложения, сильная боль ударила в виски… И погас свет.

Муса открыл глаза и попытался пошевелить руками, однако онемевшее тело больше не подчинялось своему владельцу. В комнате было ужасно холодно и при дыхании изо рта вырывались лоскуты седого пара. Лампа валялась где-то на полу, под чьей-то тяжёлой поступью тревожно поскрипывали половицы.

— Иногда мне кажется, что времена асассинов никогда не закончатся, — через некоторое время сказал знакомый таинственный голос, — когда же каждый человек будет думать за себя сам, а не перекладывать это бремя на других… Как думаешь, Муса?

— Кто… ты? — посиневшими от холода губами произнёс главарь.

— Такой же, как ты, — ответил неизвестный, — я тоже привык думать головой, а не жопой. Однако в отличие от тебя, я не принимаю решения за других.

— Где… мои люди?

— Здесь. Только, к счастью, сделать они уже больше ничего не смогут.

— Что со мной… происходит?

— Ты умираешь от холода.

— Я… не хочу.

— Понятное дело, — неизвестный поднял с пола упавшую лампу и поставил её обратно на стол.

— Что… Ты… Хочешь?

— Где та шкатулка, которую передали тебе заказчики? Та, в которой скрыт очищающий огонь? Предвосхищая твою попытку отвертеться, сразу скажу… Я знаю, что это *не взрывчатка* и *какие* у неё свойства.

— Я скажу… — прошептал немеющими губами Муса, — ты умеешь… Убеждать.

Старший лейтенант Сумароков погасил настольную лампу и едва заметно улыбнулся. Он и сам это знал.

ЧЕРНОВЕИ

С джентльменом я всегда буду наполовину большим джентльменом, с мошенником — наполовину большим мошенником.
Бисмарк

Данный Устав сочетает в себе древние приёмы колдунов-кочевников, которых властители Средневековья часто использовали в качестве шпионов и наёмных убийц. Эпоха бесконечных конфликтов между Русью и Степью породила множество смертоносных техник, применявшихся для выполнения приказов людских правителей.

Современные Черновеи — высококлассные разведчики и диверсанты на службе государства. Именно они стоят за многими операциями по физическому устранению особо опасных преступников. Колдуны Устава в совершенстве владеют Формулами Ветра и Смерти.

Черновеи не стесняются оперировать силами, запретными для большинства посвящённых. Этот Устав в своей деятельности часто приоткрывает дверь в мир мёртвых, поэтому вызывает ужас врагов и небезосновательное беспокойство союзников. Что если однажды Черновеи не смогут закрыть врата собственной тёмной стороны?

ПРИНЦИП ВЕТРА

ЛЮБЫМИ СРЕДСТВАМИ

Для достижения цели подойдут любые, даже самые бесчестные методы. Победителей не судят, а мнение проигравших никого не интересует. Всегда можно найти лазейку, если очень хорошо поискать. Ты же ведь тоже считаешь, что безвыходных ситуаций не бывает?

УСЛОВИЯ СРАБАТЫВАНИЯ:

- Цель можно достигнуть только бесчестными методами.
- Обычные способы будут менее эффективными, чем запрещённые.

СОБЛЮДЕНИЕ ПРИНЦИПА:

- Достижение цели любыми средствами.

НАРУШЕНИЕ ПРИНЦИПА:

- Отказ от цели, когда известен хотя бы один способ её достижения.

ПРИМЕР

Ты выслеживаешь опасного экстремиста, который готовится совершить крупный теракт. И только его жена знает, где именно должна произойти трагедия. Женщина на седьмом месяце беременности и отказывается тебе помогать.

А времени в обрез. Тебе известно несколько заклятий, которые помогут быстро узнать правду. Но процедура крайне болезненная, и её ребёнок может погибнуть. Как далеко ты готов зайти, чтобы достичь цели? Если, не добившись результата обычными средствами, ты не воспользуешься запрещёнными заклятьями, это будет считаться нарушением Принципа.

Важный момент: всегда можно сделать всё «по правилам», и это не будет считаться нарушением Принципа Ветра. Но в ситуациях, когда остались только грязные методы, тебе нельзя их игнорировать.

Ещё один важный момент: некоторым людям сложно придумывать гадости, и они могут не увидеть всех существующих возможностей.

Не волнуйся, Формула Ветра всегда любезно поделится с тобой своими идеями: *«Нам не открыли дверь, но ведь можно воспользоваться отмычкой... У этого террориста есть любимая дочь. Можно взять её в заложники... Никто не обвинит тебя в преступлении, если не останется свидетелей».*

ПРИНЦИП СМЕРТИ

КАЖДОМУ ПО ЗАСЛУГАМ

Кто сказал, что за зло нужно платить добром? Тогда чем же платить за добро? За всё надо платить по справедливости. Уничтожай тех, кто пытается уничтожить тебя. Помогай тем, кто помогает тебе. Что считать злом, а что добром — зависит от твоих убеждений. Но помни, что Принцип Смерти распространяется на любые поступки. В том числе и на твои собственные.

УСЛОВИЯ СРАБАТЫВАНИЯ:

- Тебе причинили зло, или ты стал свидетелем злодеяния.
- Тебе сделали добро.
- Эти действия совершены умышленно, без принуждения со стороны.

СОБЛЮДЕНИЕ ПРИНЦИПА:

- Ответить злом за зло.
- Ответить добром на добро.
- Принять наказание за собственные злодеяния.

НАРУШЕНИЕ ПРИНЦИПА:

- Помочь тому, кто причинял тебе зло.
- Навредить тому, кто делал тебе добро.
- Отказаться принять наказание за свои злодеяния.

ПРИМЕР

Случайный прохожий убит неизвестным киллером прямо на твоих глазах. Ты бросаешься в погоню и легко скручиваешь преступника. Но сорвав капюшон с его головы, ты узнаёшь в нападавшем своего младшего брата.

У вас хорошие отношения... Но ты сотрудник ФСБ, а значит, для тебя совершённое братом действие — зло. Его необходимо арестовать и передать властям.

Отпустишь преступника, и это будет расценено Формулой как нарушение Принципа.

Важный момент: Принцип Смерти не требует от тебя оставлять визитку возле каждого убитого, чтобы его родственники или полиция могли отомстить. Можно принимать меры предосторожности: прятать лицо под маской, избавляться от свидетелей, заметать следы. Но если, несмотря на все усилия, однажды тебя найдут — будь готов ответить за свои действия перед тем, кто этого пожелает.

Ещё один важный момент: для Принципа Смерти срок давности не имеет значения. Необязательно сразу кидаться на того, кто сделал тебе гадость. Всегда можно отомстить ему позже. Главное, никогда не причинять вреда тем, кто относился к тебе хорошо. И ни при каких обстоятельствах не помогать собственным обидчикам.

НЕ ЗАБЫВАЯ ЗЛА

— Поздоровайся с папой, Анечка, — Камиль провёл рукой по кудрявой девичьей голове.

— Отпусти ребёнка, выродок! Немедленно отпусти её, иначе я за себя не отвечаю!

Девчушка с немой мольбой смотрела на отца, по её бледным щекам уже бежали тонкими ручейками слёзы отчаяния. Говорить она при всём желании не могла, поскольку Камиль левой рукой закрывал ей рот.

— Я хочу, чтобы ты медленно положил пистолет на землю, Комарцев. Ключевое слово — медленно. Понял?

Лысоватый худощавый мужчина аккуратно опустил оружие на пол. От волнения мысли путались в голове, и он никак не мог выбрать правильную линию поведения. О чём можно говорить с тем, кто приходит в твой дом ночью и берёт в заложники тринадцатилетнюю девочку? Проклятье, лица не разобрать под маской... Главное, чтобы он отпустил Анечку...

— Послушай, ублюдок, — злобно прошипел Комарцев, — если хоть один волос упадёт с головы моей дочери... Я твои кишки на батарею намотаю без наркоза. Слышишь?

Камиль негромко хихикнул.

— Ты, кажется, плохо понимаешь ситуацию. Здесь я угрожаю всем направо и налево. Твоё время прошло, Комарцев. Сегодня ты будешь делать всё, что тебе скажут.

Выродок скорчил самодовольную гримасу и широким жестом кинул на пол наручники.

— Для начала пристегни себя к вышеупомянутой батарее. Да побыстрее, а то у меня заканчивается терпение.

В подтверждение своих слов, подонок грубо схватил Анечку за волосы. Даже сквозь кожаную перчатку, надетую на руку негодяя, Комарцев отчётливо расслышал крик собственного ребёнка.

— ЖИВЕЕ! — крикнул Камиль.

Пальцы не слушались своего отчаявшегося хозяина, а проклятые наручники никак не хотели застёгиваться на трясущихся запястьях. Наконец Комарцеву кое-как удалось справиться с функцией собственного тюремщика. Металлические браслеты надёжно приковали его к батарее.

— Анечка, а ты знаешь, где служил твой папа, когда был молодым? — неожиданно ласково осведомился Камиль.

Девочка со страхом посмотрела на отца и отрицательно замотала головой.

— Ну, конечно... Откуда тебе знать такие вещи. Сколько тебе лет? Ты, наверное, ещё ни разу с мальчиками не спала, — усмехнулся подонок, — маленькая ещё совсем. Верно, Комарцев?

— Не трогай её! — сорвался на отчаянный визг прикованный.

— Посмотри сюда, Анечка, — Камиль сунул в лицо девочке какую-то фотокарточку, — это Фая. Практически твоя ровесница...

Девочка несколько секунд вглядывалась в изображение, а затем зажмурилась и задрожала.

— Отпусти её... Отпусти... — Комарцев захлёбывался слезами и безуспешно пытался освободиться, — Она тебе ничего не сделала.

— НЕ ЗАКРЫВАЙ ГЛАЗА! — заорал на ухо ребёнку Камиль, — смотри на дело рук своего отца. Смотри и запоминай, какая паскуда твой обожаемый папочка.

— Я был слишком молод... Это была война... — упавшим голосом прошептал Комарцев.

— Воины не насилуют маленьких девочек в круге из чёрных свечей, — возразил Камиль, — воины не убивают безоружных и спящих во славу непонятных богов. Они не врываются по ночам в дома мирных жителей...

— Тогда не убивай и ты... Мой ребёнок не виноват, — рыдающий Комарцев сейчас представлял собой действительно жалкое зрелище.

— Я не воин... — Камиль бросил к ногам мужчины фотографию, — я такой же подонок, как твой отец, девочка.

Он отпустил плачущую Анечку и медленно подошёл к своему новому пленнику.

— Зло, которое мы приносим в этот мир, оставляет слишком много следов. Каждый из нас рано или поздно заплатит за все свои ошибки и заблуждения. Заплатит за всю ту боль, которую причинил невиновным. И неважно, насколько благими были наши намерения... Мы отличаемся лишь в одном, Комарцев, — Камиль взял пленника за подбородок и заглянул в его глаза.

Анечка так и не поняла, что произошло дальше. Её отец ещё долго кричал и извивался возле батареи. Неизвестный мужчина ничего не делал, только смотрел, но крики с каждым мгновение становились всё громче и бессвязнее. Девочка закрыла глаза и тихо дрожала под письменным столом. Набежавший непонятно откуда ветер смёл на пол тяжёлый семейный фотоальбом. Разноцветные снимки за несколько секунд схоронили под собой злополучную фотокарточку с девочкой Фаей.

Наконец крики стихли. Незваный ночной гость отстегнул безжизненное тело её отца от батареи и легко взвалил себе на плечо.

Проходя мимо стола, под которым затаилась Анечка, он на секунду остановился. Его последние слова навсегда отпечатались в её памяти:

— Разница между мной и твоим отцом в том, что я никогда не забывал своего зла. Ещё раз посмотри на фотографии, которые я принёс. И если всё ещё захочешь мне отомстить... Я буду ждать.

СТАРОСЛАВИЧИ

Видеть несправедливость и молчать — это значит самому участвовать в ней.
Жан-Жак Руссо

Устав изучает различные знахарские практики, зародившиеся в европейской части России. Старославичи почти не занимаются силовыми акциями, однако их способность исцелять раны не раз спасала жизни представителей других Уставов.

Помимо лечения своих коллег Старославичи выполняют задачи по сбору и анализу информации. Как правило, именно они возглавляют расследования самых запутанных дел.

Колдуны Устава изучают формулы Жизни и Воды.

ПРИНЦИП ЖИЗНИ

ВОПРЕКИ СМЕРТИ

Само название Формулы говорит о том, что её предназначение противостоять гибели и разрушению. Ты не должен оставаться в стороне, когда кто-то или что-то угрожает жизням невиновных.

УСЛОВИЯ СРАБАТЫВАНИЯ:

• Тебе, твоим союзникам или невинным людям угрожает смертельная опасность.

• Ты стал свидетелем гибели другого живого существа. При условии, что оно не угрожало тебе или окружающим.

СОБЛЮДЕНИЕ ПРИНЦИПА:

• Оказать помощь гибнущему существу любыми доступными тебе способами.

• Убийство другого живого существа в случае крайней необходимости.

НАРУШЕНИЕ ПРИНЦИПА:

• Отказ помочь гибнущему, когда у тебя есть возможность его спасти.

• Убийство другого живого существа без крайней необходимости.

ПРИМЕР:

Ты видишь, как дорогая иномарка сбила на пешеходном переходе ребёнка, возвращающегося из школы. Водитель даже не сбавил скорости и скрылся за поворотом. Неважно, какие у тебя были запланированы дела, — теперь ты должен помочь пострадавшему. Если пройдёшь мимо, это будет считаться нарушением Принципа.

Важный момент: Принцип Жизни не требует от тебя воскрешать каждого встреченного покойника. Скажем, когда человек умирает от старости, — это считается естественным ходом вещей.

Формула также будет молчать, если ты не был непосредственным свидетелем чужой гибели. Например, когда осматриваешь место преступления и находишь тело убитого человека. В такой ситуации Принцип себя не проявляет. Что случилось, того не изменить.

Но если ты знал, что невиновному угрожает опасность и не попытался его спасти - это будет считаться нарушением. Формула Жизни призывает препятствовать внезапной гибели, вызванной чужой волей или силой обстоятельств.

Ещё один важный момент: в некоторых случаях убийство не считается нарушением Принципа Жизни.

Например, в случае самообороны или чтобы избежать смерти от голода. Одним словом, когда уничтожение другого существа является единственной возможностью для твоего выживания.

Также не считается нарушением убийство, которое спасает от гибели твоих союзников или невиновных людей. Скажем, ликвидация вооружённого бандита, атакующего прохожих.

ПРИНЦИП ВОДЫ

ШАНС ДЛЯ КАЖДОГО

На заре нашего мира Вода помогла зародиться разумной жизни. С тех пор эта сила предоставляет шанс любому, кто хочет избежать гибели или достичь своей мечты.

УСЛОВИЯ СРАБАТЫВАНИЯ:

- Ты собираешься причинить вред разумному существу.
- Твои дальнейшие действия помешают другому достичь поставленных целей.

СОБЛЮДЕНИЕ ПРИНЦИПА:

- Предоставить противнику возможность сдаться на твоих условиях.
- Позволить другому достичь поставленной цели. При условии, что её выполнение не причинит вреда невиновным.

НАРУШЕНИЕ ПРИНЦИПА:

- Силовое воздействие на противника без предоставления ему возможности сдаться.
- Помешать другому осуществить действия, не причиняющие вреда невиновным.

ПРИМЕР:

Ты прокрался в логово террористов. На твоё счастье, все они сейчас спят и не могут оказать тебе никакого сопротивления. Ты не можешь хладнокровно их перестрелять, поскольку в этом случае у них не будет шанса принять решение о капитуляции. Также нельзя вколоть им транквилизаторы и взять в плен, пока не очухались. Враг должен самостоятельно решить свою судьбу: сдаться, сражаться или попытаться убежать.

Так что щёлкай затвором автомата и громко предлагай террористам лечь мордами в пол. Этого будет вполне достаточно, чтобы соблюсти Принцип Воды. Кто дёрнулся, стреляй. Этот человек уже сделал свой выбор.

Важный момент: шанс предоставляется только тому, кто ни разу не обманывал твоего доверия.

Допустим, у тебя есть дочь-подросток. В ближайшую субботу у неё день рождения, и она хочет отметить его с друзьями в вашей квартире. Обещает, что всё пройдёт хорошо и тебе не о чем волноваться. Ребёнок она тихий, да и её друзья не вызывают подозрений.

Ответишь отказом, и Формула Воды посчитает такой поступок нарушением Принципа.

Если же после дочкиной вечеринки ты вернёшься в разгромленную квартиру с выбитыми окнами… Или обнаружишь на полу батарею пустых пивных бутылок… Знай, в следующий раз ты можешь смело отвечать на её просьбы отказом. Ты не обязан идти навстречу тому, кто хотя бы раз тебя подвёл.

Ещё один важный момент: в случае сомнений можешь выдвигать различные условия тем, кто просит предоставить шанс. Например, подозреваемый в окровавленной рубашке уверяет, что не убивал эту женщину… Но сможет доказать это, только если ты его отпустишь.

Смело отвечай: «Я тебе верю, поедем за доказательствами вместе». Подобное решение не будет расцениваться как нарушение Принципа.

СВЕЧА

Надо сказать, что Виталий Михайлович в плавках — это зрелище не для слабонервных. Вика попыталась представить его где-нибудь на нудистском пляже и не смогла сдержать улыбки. Капитан наглядно иллюстрировал собой известную фразу Евдокимова: «Иду по деревне, рожа красная». Типичный такой русский мужик: косая сажень в плечах, телосложение «пивного Шварцнегера» и широкие мозолистые ладони, как у былинного богатыря.

— Звягинцева, хватит плескаться… Шашлык стынет, — окликнул её с берега Михалыч.

— И пиво, — поддержал его Сумароков, сидевший в тени склонившегося над водой дерева.

Вика неторопливо поплыла по направлению к месту корпоративной гулянки. Лето в этом году выдалось на удивление жарким, и Михалычу в кои-то веки удалось затащить ребят к себе на подмосковную дачу. По правде говоря, Звягинцева была удивлена, что у капитана есть ещё какая-то личная жизнь помимо службы. Проработав в его группе почти три года, Вика представляла его этаким всезнающим сенсеем, который после очередного трудового дня забирается высоко в горы и сосредоточенно постигает дзен.

Бледное лицо утопленника всплыло из реки так неожиданно, что девушка инстинктивно вскрикнула. Мужики сразу же забросили шашлыки и кинулись на помощь коллеге. Впрочем, Звягинцева сама легко вытащила на берег бездыханное тело какого-то молоденького паренька. Одет утопленник был в лёгкий спортивный костюм, не слишком подходящий для купания.

— Михалыч, посмотри, что с ним.

Капитан склонился над телом паренька. Кожа Виталия Михайловича сейчас светилась согревающим белым солнечным светом. Он положил свою широкую ладонь на грудь утопленника и некоторое время сосредоточенно прислушивался к каким-то голосам в собственной голове.

— Ты можешь ему помочь? — взволнованно спросила Звягинцева.

— Нет, — неожиданно резко ответил Михалыч.

Куда-то сразу исчезло его солнечное сияние… И прекрасный летний день как-то сразу потускнел, как будто из него жестоко вырвали самые яркие цвета.

— Он же совсем «свежий», — не унималась девушка, — течение принесло его сюда… Но прошло не так много времени, я же вижу.

— Нет, — мрачно повторил Капитан, поднимаясь с колен, — я ничего не могу сделать.

Звягинцева с надеждой посмотрела на остальных. Вечно серьёзный Сумароков лишь развёл руками, мол «не моя специальность». Мрачный Камиль так и вовсе смотрел куда-то в сторону… Конечно, для него мёртвые вообще не представляют никакого интереса.

— Виталий Михалыч, вы же вытащили меня с того света… Когда упырь… — Вика не закончила фразу и машинально провела рукой по собственной шее.

Даже сейчас она отчётливо помнила тот пронзительный запах холодной стали, перерезающей её собственное горло. Михалыч молча отвернулся и побрёл обратно к мангалу с шашлыками.

— И ребёнок, которого сумеречники выкинули на тонкий лёд. А ведь тогда прошло гораздо больше времени. Вы же можете его вернуть.

— Не могу, — не оборачиваясь повторил капитан, — Никита, вызови ментов. Пусть разбираются.

Яркое пламя костра тихо плясало над кучей сухих веток. Вика сидела на поваленном бревне и задумчиво смотрела куда-то в ночь, обхватив руками собственные колени. После того, как полицейский «Козелик» увёз утопленника, на девушку накатила какая-то особая тоска. Как будто она всю жизнь знала этого парня, как будто у них были общие интересы…

Мечты…

А он вдруг взял и ушёл. Ушёл туда, откуда не возвращаются.

Но, конечно, самое противное ощущение от всей этой истории у Звягинцевой оставила реакция Михалыча.

Сколько она помнила капитана, это был первый раз, когда он… Не захотел помочь. Звягинцева почувствовала, как стремительно утекают из её жизни жалкие остатки смысла. Зачем тогда всё это? Зачем некоторым дана такая сила, если они предпочитают оставаться в стороне?

От накатившей безысходности Вика закусила губу и едва сдерживалась от того, чтобы заплакать.

— Скоро выпадет роса, — широкая мозолистая рука медленно выплыла из темноты и протянула девушке белую ветровку, — смотри, не простудись.

Звягинцева смерила капитана пылающим взглядом. В ту же секунду рыжие искры тревожно затрещали возле её головы.

Михалыч лишь вздохнул и заботливо накинул ветровку на своего сердитого сотрудника.

— Мир — это очень непростая штука, Вика, — капитан со вздохом присел на краешек бревна, — на самом деле решать, кому жить, а кому умирать… Мерзкое дело, если честно. Мы ведь не пытаемся остановить смерть. Но мы поддерживаем тех, кто живёт. Знаешь, жизнь ведь похожа… На свечу… У кого-то свечи сгорают медленнее, у кого-то быстрее. Итог в любом случае один: рано или поздно побеждает темнота. Одно дело, когда моих людей убивают во время задания. Или когда подонки, наделённые силой, обрывают жизни невиновных. И совсем другой разговор, когда мы умираем в своей постели от старости…

— Но он мог ещё жить и жить! — не смогла удержаться Звягинцева.

Кожа капитана засияла в ночной темноте холодным белым светом.

— Ты сейчас только не пугайся, — предупредил Виталий Михайлович, — покажу тебе кое-что интересное…

Последние слова капитана заглушили яркие образы, неожиданно ворвавшиеся в сознание Звягинцевой сквозь растревоженную Среду.

Деньги... Смех... Боль...

— Только попробуй... От первого раза ничего не будет.

Смех... Ты всегда сможешь соскочить, если захочешь... Какие деньги, Вась, всё бесплатно... Мы же друзья... Смех... Боль... Кровь... Мост... Высота... Боль... Вода...

...Пустота...

Когда Звягинцева, наконец, смогла заглушить чужие голоса в своей голове, то почувствовала на щеках холодные слёзы. Виталий Михайлович устало смотрел на танцующее пламя костра.

— Я не мог ему помочь, — в который раз за сегодняшний день повторил капитан.

— Самоубийца... — только и смогла вымолвить девушка.

Михалыч кивнул.

— Я могу заново зажечь случайно потухшую свечу. Но мне никогда не помочь тому, кто по собственной воле задувает крошечный огонёк собственной жизни.

СТАЖЁР

— Товарищ полковник, стажёр Семёнов по вашему приказанию прибыл.

— Заходи, — командир полка жестом указал Фёдору на пустующий стул возле своего рабочего стола.

В кабинете Дмитрия Ивановича натужно тарахтел импортный вентилятор, но даже ему не удавалось справиться с невыносимой июньской духотой.

— Сколько уже стажируешься? — сурово спросил офицер, как только парень присел на стул.

— Почти год.

— Скоро присяга... Не разочаровался ещё?

— Пока меня всё устраивает.

— Всему своё время, — философски заметил Дмитрий Иванович, — я слышал, у тебя неплохие результаты по огневой подготовке. Да и с остальными дисциплинами нормально... Метишь в оперативники?

Фёдор промолчал, пытаясь понять, куда клонит полкан.

— Значит, уже определился с Уставом... Или ещё нет?

— Я говорил с другими операми... Как-то всё... Сложно...

— Стало быть, до сих пор сам в себе не разобрался, — вздохнул Иваныч, — но ты нас тоже пойми. Не можешь же ты до пенсии стажироваться, верно? Я тебе сейчас вкратце ещё раз обрисую ситуацию, а ты уж сам выбирай... Что тебе ближе. Ведь человек плохо контролирует силы, противные его внутреннему «я». Поэтому здесь нужно чётко представлять себе, чего хочешь. Понимаешь, о чём говорю?

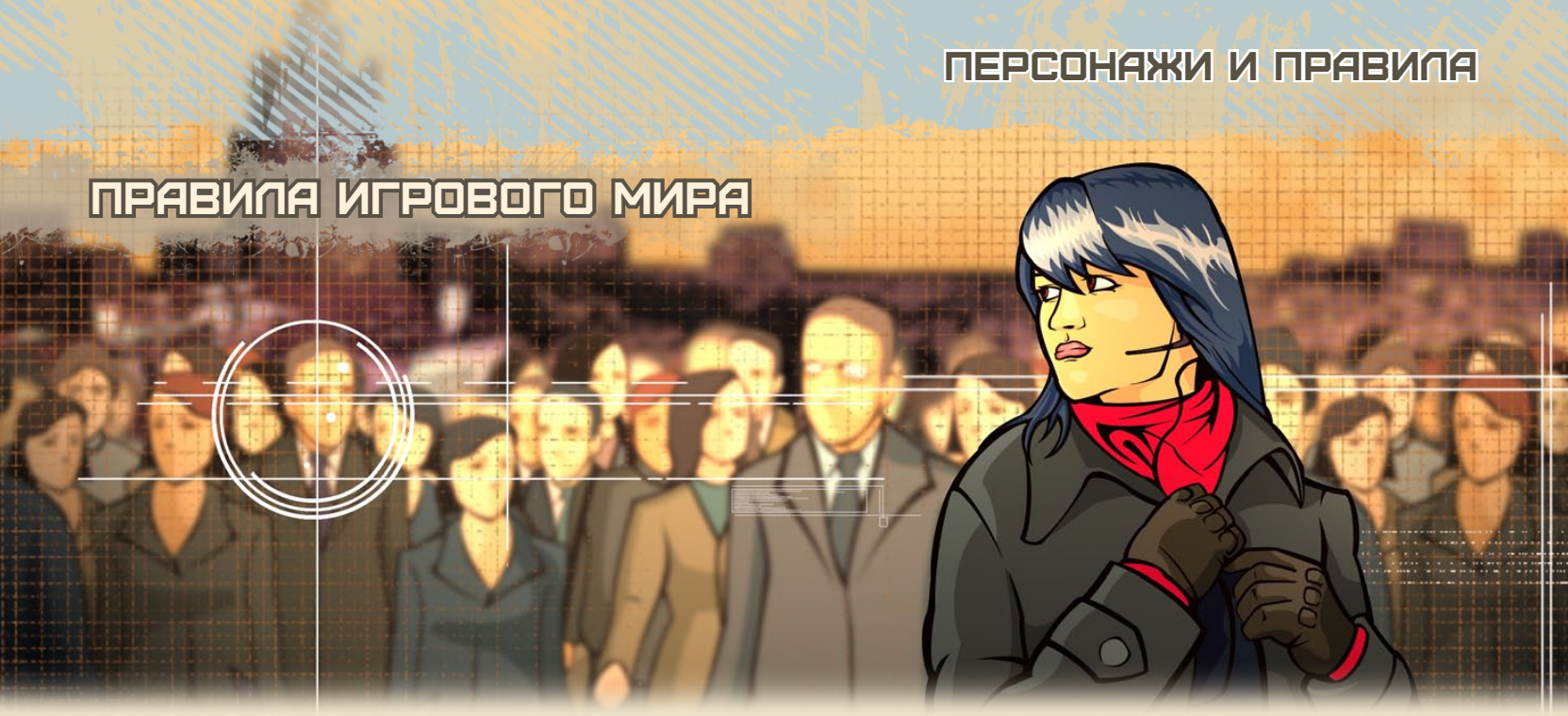
Фёдор неуверенно кивнул.

— Каждый год одно и тоже... — проворчал полкан, доставая из-под стола серую канцелярскую папку, — ладно, защитник Родины. Давай для начала посмотрим на твоё личное дело...

ПЕРСОНАЖИ И ПРАВИЛА

ГЛАВА ВТОРАЯ

ПРАВИЛА ИГРОВОГО МИРА



«Тени Орла» — игра о посвящённых на службе государства. Это история о тайнах и детективных расследованиях, захватывающих погонях и шпионских интригах. Кроме того, это игра о выборе. Как поступить в той или иной ситуации? Следовать ли требованиям Формул? Исполнить служебный долг или действовать в своих личных интересах?

Предлагаемый жанр накладывает значительный отпечаток на сюжеты ваших приключений. Перечисленные ниже правила помогут вам в полной мере проникнуться духом «Волчьего солнца». Обратите внимание, что некоторые правила «Волчьего солнца» заменяют собой аналогичные правила из базовой книги «Дневник авантюриста». Не используйте их, если считаете, что они не подходят для вашего стиля игры.

СОТРУДНИКИ СПЕЦСЛУЖБ

У ваших героев может быть различное воспитание, происхождение и мотивы, но всех их объединяет принадлежность к спецслужбам.

Человек, наделённый властью, — очень многогранная тема для ролевых игр, и мы подробно раскроем её в этой книге. Вам необязательно использовать стереотип хрестоматийного чекиста с холодной головой и ксивой вместо сердца. Ваши персонажи не болванчики в униформе, которые ходят строем и обращаются друг к другу исключительно по званию.

Вспомните о ярких образах, которыми наполнены ваши любимые книги и фильмы. Подумайте, почему ваш персонаж сейчас служит в спецполку? Он всегда знал, что оперативная работа является его призванием или оказался здесь случайно? Его привлекает карьерный рост в силовых структурах или он на самом деле верит в торжество правосудия? Он сотрудничает с конторой, потому что нет иного выбора? Или просто использует должностные полномочия для достижения личных целей?

Как бы то ни было, все ваши персонажи по той или иной причине стали оперативниками ФСБ, и эта работа для них крайне важна.

ЖИВОЕ ОБЩЕНИЕ

В нашей игре все диалоги и детективные расследования обходятся без бросков кубиков. Мы не используем *параметры*, связанные с общением или поиском информации.

ДИАЛОГИ

Диалоги с другими персонажами разыгрываются вживую. Начиная допрашивать свидетеля или пытаясь убедить преступника бросить оружие, вы не хватаетесь за игральные кости, а начинаете с ним… разговаривать. Просто подбирайте те слова, которые использовали бы ваши герои в подобных ситуациях.

Все наши сюжеты разработаны таким образом, что у каждого значимого персонажа есть свой характер и мотивация. Реакция собеседника будет определяться ведущим в зависимости от ваших слов и поступков.

МАССОВЫЕ ОПРОСЫ

А как быть с массовыми опросами? Например, когда необходимо побеседовать сразу с большим количеством свидетелей.

В этом случае вам не нужно повторять один и тот же диалог, спрашивая одно и то же. Укажите ведущему конкретный список обстоятельств, которые хотите узнать у свидетелей. Здесь действует следующее правило: насколько подробно вы сформулируете вопросы, настолько детальную информацию сможете получить. Но помните, что показания разных очевидцев могут отличаться, и не всем словам можно доверять.

ПОИСК ИНФОРМАЦИИ

Поиск информации в книгах, газетах или интернете аналогичен массовому опросу. Если ваш персонаж собирается покопаться в архивах, опишите ведущему, что конкретно он ищет. Помните: бесцельное изучение документов, как правило, не приносит значительных результатов.

ОБЩЕНИЕ ВНУТРИ ГРУППЫ

Очень важный момент, о котором забывают некоторые игроки. Ваш персонаж знает только то, что он видел и слышал.

Если герои не будут делиться друг с другом информацией, ведущий может запретить им совершение некоторых действий. Например, когда один персонаж заметил подкрадывающегося противника, но не предупредил об этом товарища — тот может не заметить опасности.

Не забывайте общаться с коллегами. Вместе вам будет гораздо проще решить любые проблемы.

НАСТРОЙ

Мы немного изменили правила о *фишках*, которые используются в «Дневнике авантюриста». Ваши персонажи не получают *фишки* в начале каждой игровой сессии, в мире «Волчьего солнца» их можно заработать только во время приключений. Полученные *фишки* не исчезают по завершении игры, а записываются в особую шкалу *Настроя*, расположенную на листе вашего персонажа. Этот запас вы можете использовать во время следующей игровой сессии.

В нашей игре будет использоваться два вида фишек: *Триумфы* и *Кризисы*. Они символизируют жизненный опыт вашего персонажа. Когда у героя всё в жизни складывается хорошо, опыт будет положительным. Если его преследуют неудачи — отрицательным.

В графе *Настроя* полученные фишки обозначаются «плюсами» (Триумфы) и «минусами» (Кризисы).

ТРИУМФЫ

Можно использовать как обычные *фишки* из «Дневника авантюриста»: чтобы выполнить *проверку на прочность*, мгновенно выйти из *шока* или для повторной *проверки параметров.*

Таким способом обыгрывается момент максимального превосходства персонажа над суровой реальностью, когда он собирает все свои силы для продолжения борьбы. В миг триумфа даже слабый персонаж может показать чудеса выучки и отваги.

Как это работает:

В ходе приключений Камилю удалось заработать несколько фишек Триумфа. Идёт задержание опасного преступника, завязывается яростная перестрелка. Но в самый решающий момент оперативнику не везёт: на игральных костях выпадают две единицы. Камиль решает потратить фишку Триумфа, чтобы выполнить повторить проверку навыка Стрельбы.

Если новый результат будет удачным, значит, колдуну удалось найти в себе силы для борьбы с обстоятельствами.

КРИЗИСЫ

Эти *фишки* символизируют душевные травмы вашего персонажа. Каждое неудачно выполненное задание, каждая совершённая ошибка, оказывает угнетающее воздействие на личность героя. Чем больше колдун сомневается в своих силах, тем сложнее ему контролировать собственные сверхспособности.

Если *Кризисов* накопится слишком много, воля персонажа будет сломлена, и он потеряет контроль над своими Формулами. Такой посвящённый перерождается в *демона* и выбывает из игры.

Фишки кризисов также применяются для активации некоторых *изъянов* вашего персонажа. Подробнее об этом будет рассказано ниже.

ПОЛУЧЕНИЕ ФИШЕК

Распределение *фишек* осуществляется по итогам игровой сессии. Полученные «плюсы» и «минусы» заносятся в графу *Настроя*, состоящую из 10 ячеек.

Фишки Триумфа начисляются за:

1 *Триумф* за успешное выполнение задания

1 *Триумф* за соблюдение *Принципов* (отдельно за каждый из принципов)

1 *Триумф* за достижение *Целей* персонажа (отдельно за каждую цель)

Фишки Кризиса начисляются за:

1 *Кризис* за провал задания

1 *Кризис* за нарушение *Принципов* (отдельно за каждый из принципов)

1 *Кризис* за провал или игнорирование *Целей* персонажа (отдельно за каждую цель)

Подробнее о правилах начисления *фишек* смотрите в разделе «Разбор полётов» (стр. 112).

МАКСИМАЛЬНЫЙ ЗАПАС ФИШЕК

Шкала *Настроя* содержит 10 свободных ячеек. Если она полностью заполнена, новые *Триумфы* в неё не попадают. Поэтому не имеет особого смыслы копить «плюсы», лучше использовать их в самых сложных ситуациях.

С *Кризисами* ситуация другая. Даже когда шкала *Настроя* полностью заполнена, в неё могут приходить новые «минусы». При этом они уничтожают накопленные ранее *Триумфы* (в соотношении один к одному).

ПЕРЕРОЖДЕНИЕ В ДЕМОНА

Если шкала *Настроя* полностью заполнена *Кризисами,* значит, персонаж пребывает в состоянии глубокой депрессии. Его сознание полностью сломлено под натиском обстоятельств, и у него не осталось никаких эмоциональных сил для дальнейшей борьбы. Героя настигает полнейшая апатия, или же он сходит с ума.

Колдун, потерявший смысл жизни, перерождается в демона. Одна из его Формул берёт контроль над телом персонажа. Личность героя стирается, и на свет появляется новое воплощение Слова. Для игры это равносильно смерти персонажа.

СОПРОТИВЛЕНИЕ ПЕРЕРОЖДЕНИЮ

Естественно, лучше до крайностей не доводить. Герой может бороться с негативными переживаниями, если найдёт светлые моменты в своём жизненном опыте.

Вы можете расходовать *Триумфы*, чтобы избавляться от накопленных *Кризисов*. Потратив 1 плюс, вы можете стереть 1 минус из графы Настроя вашего персонажа.

Подобное распределение *Триумфов* можно осуществлять только в перерывах между игровыми сессиями.

ФИШКИ ВЕДУЩЕГО

Как и в оригинальных правилах «Дневника авантюриста», у персонажей ведущего тоже есть некоторый запас *фишек*. В начале каждой сессии ведущий получает по 1 *Триумфу* за каждого игрока.

ПРИНЦИПЫ И ЦЕЛИ

Настоящие герои — это не просто мускулистые ребята с квадратными подбородками. Вспомните наиболее ярких персонажей книг и кинофильмов. У них всегда есть жизненные убеждения, которые дают им силы для борьбы. А ещё у каждого героя имеется своя предыстория, и часто она оказывает значительное влияние на его мысли и поступки.

Но как сходу придумать яркого персонажа? Какие поступки будут считаться правильными, а какие нелепыми? Чего добивается ваш персонаж? Кто его друзья и враги?

Чтобы помочь вам разобраться в загадочном мире «Волчьего солнца» и создать по-настоящему интересные образы посвящённых, мы будем использовать систему *Принципов* и *Целей*. Они подскажут вам сюжетные завязки и помогут лучше понять мотивы ваших героев.

ПРИНЦИПЫ

Как уже говорилось в первой главе, Формулы Слова наделяют людей сверхъестественными способностями. Однако взамен они требуют от посвящённых соблюдения ряда установленных правил, которые называются *Принципами*.

Если в течение игровой сессии *Принципы* подвергались испытанию, и персонаж их не нарушал, он получает фишки *Триумфа*.

Герой, который нарушил или проигнорировал требования *Принципа*, получает *фишки Кризиса*. При этом количество нарушений значения не имеет. Можно десять раз поступить в соответствии с желанием Формулы, но стоит лишь один раз ослушаться её, и по итогам игры персонаж получит «минус».

Если история закончилась таким образом, что *Принципы* не подвергались испытанию, персонаж не получает ни «плюсов», ни «минусов».

Подробное описание *Принципов* вы можете найти в Первой главе.

Как это работает:

Звягинцева принадлежит к Уставу Ярга, одним из Принципов которого является «никогда не сдавайся». В ходе последней операции ей пришлось прервать погоню за преступником, чтобы спасти случайно раненного ребёнка. Поступок, конечно, хороший, но с точки зрения Формулы Металла является нарушением Принципа. В конце игровой сессии персонаж получит 1 фишку Кризиса.

Не забывайте, что «Волчье солнце» — это игра о выборе. Формулы могут требовать от персонажей определённых действий, но это не значит, что их нужно обязательно выполнять. Ваши герои будут колдунами Уставов и поэтому обладают достаточной свободой воли.

Если вы считаете, что требования *Принципа* слишком опасны или противоречат убеждениям персонажа, можете смело их проигнорировать. Но помните, что у каждого принятого решения будут серьёзные последствия.

ЦЕЛИ

Цели неразрывно связаны с предысторией вашего персонажа. В нашей игре вам не нужно придумывать героев с нуля. Считается, что некоторые события уже произошли с вашим героем и вовлекли его в водоворот приключений. Он уже стал сотрудником ФСБ, но зачем ему это нужно? Есть ли у него друзья или заклятые враги? Как к нему относятся коллеги? И чего он хочет добиться в жизни?

Каждому герою ведущий предложит две *Цели*: первая будет связана с профессиональной деятельностью персонажа, вторая относится к его личной жизни. Во время игры будут возникать ситуации, когда герой может исполнить свои заветные желания. Если ему это удаётся, он получает *фишки Триумфа*. В противном случае в его *Настрой* добавляются новые *Кризисы*.

Рекомендации по созданию *Целей* вы найдёте в шестой главе.

Как это работает:

У капитана Воронцова две несовершеннолетних дочери. Одной из личных Целей персонажа является «Безопасность семьи».

В один прекрасный день старшее чадо возвращается из школы с подбитым глазом. А все мысли капитана сейчас сосредоточены на раскрытии очередного очень запутанного дела. Ребёнок не даёт никаких объяснений и молча удаляется в свою комнату.

Оперативник может спокойно заниматься расследованием, но если не разберётся в причинах появления синяка, его всё равно будет мучить совесть. Какие бы отношения не были между отцом и дочерью, Цель персонажа призывает следить за безопасностью детей.

Если Воронцов проигнорирует этот эпизод, в конце игровой сессии его персонаж получит 1 фишку Кризиса. Если герою удастся разобраться в случившемся и решить проблемы дочери, он заработает 1 фишку Триумфа.

СОЗДАНИЕ ПЕРСОНАЖА

— Я итальянец, рост средний, нос греческий, взгляд волевой, чувственный рот, особых примет... не имел...

Из к/ф «Блеф»

Создать нового героя несложно. Сделайте копию листа персонажа, находящегося в Приложениях к этой книге. Или скачайте электронную версию с нашего сайта. После чего просто следуйте указанным этапам:

1. АНКЕТА

РАСА

Все создаваемые вами персонажи являются людьми, но они не получают бесплатную *черту* в начале игры.

ФИО

Ваш персонаж является сотрудником ФСБ, поэтому ему необходимо нормальное человеческое имя. Даже если коллеги обращаются к нему исключительно по прозвищу, по документам у него есть как минимум имя и фамилия.

ЗВАНИЕ

Оперативникам присваиваются специальные звания. Впрочем, звания не выбираются игроками самостоятельно, а раздаются решением ведущего, когда будет выбран командир группы и его заместитель.

УСТАВ

Ваш персонаж может быть колдуном или колдуньей одного из четырёх Уставов: Ярга, Вьюн, Черновеи, Старославичи. Желательно, чтобы в вашей опергруппе были представители разных Уставов. Ведущий может разрешить нескольким игрокам выбрать один и тот же Устав, но это резко снизит эффективность вашей группы.

ВОЗРАСТ, РОСТ, ВЕС

Оперативник должен быть не моложе 18-ти лет, поскольку несовершеннолетние не могут стать сотрудниками ФСБ. Рост и вес персонажа — дело вкуса. Впрочем, они могут оказаться ключевыми в определённых ситуациях.

РАНГ

Персонажи начинают игру в ранге *Закалённый*.

ПРИНЦИПЫ

Принципы персонажа зависят от выбранного вами Устава.
Ярга: Никогда не сдавайся, Никогда не прощай.
Вьюн: Действуй наверняка, Действуй эффективно.
Черновеи: Любыми средствами, Каждому по заслугам.
Старославичи: Вопреки смерти, Шанс для каждого.

ЦЕЛИ

Зависят от сюжета, который приготовил ведущий. Они записываются в Лист персонажа перед самым началом игры.

2. ПАРАМЕТРЫ

ХАРАКТЕРИСТИКИ

В мире «Волчьего солнца» *характеристики* человека не могут быть выше значения d10, если только у персонажа нет соответствующих *сверхспособностей*.[1]

В остальном расчёт *характеристик* аналогичен правилам «Дневника авантюриста».

1 - Подобное ограничение введено для того, чтобы подчеркнуть разницу между обычными людьми и посвящёнными. В других книгах серии «Волчье солнце» вы сможете сыграть за персонажей, чьи способности намного превосходят человеческие.

НАВЫКИ

«Волчье солнце» использует не все *навыки*, описанные в «Дневнике авантюриста». Некоторые *навыки* были объединены с другими, чтобы соответствовать логике игрового мира. Подробнее об этих изменениях будет рассказано ниже.

Как и *характеристики*, *навыки* человека не могут быть выше значения d10.

ОПЕРАТИВНАЯ ПОДГОТОВКА

Оперативники проходят курс спецподготовки, в рамках которого их обучают обращению с оружием, рукопашному бою, вождению различных транспортных средств, основам криминалистики и правилам оказания первой помощи. В начале игры некоторые *навыки* вашего персонажа имеют стартовое значение d4.

- Вождение d4
- Драка d4
- Стрельба d4
- Криминалистика d4
- Медицина d4

СВЕРХСПОСОБНОСТИ

Предполагается, что все создаваемые вами персонажи являются посвящёнными. А значит, они обладают различными сверхъестественными способностями.

Набор *сверхспособностей* зависит от выбранного вами Устава:

- **Ярга:** Формула Огня, Формула Металла, +3 Скрытых способности на выбор
- **Вьюн:** Формула Холода, Формула Покоя, +3 Скрытых способности на выбор
- **Черновей:** Формула Ветра, Формула Смерти, +3 Скрытых способности на выбор
- **Старославич:** Формула Воды, Формула Жизни, +3 Скрытых способности на выбор

Поскольку вашего персонажа готовили к оперативной работе, стартовое значение всех его *сверхспособностей* равно d4. При этом следует помнить, что *сверхспособности* человека не могут быть выше d10.

Подробнее о *силах* посвящённых читайте в следующей главе.

ОЧКИ НАВЫКОВ

У вас есть 10 очков, которые вы можете потратить на повышение *навыков* персонажа. Значение *навыков* повышается по правилам, описанным в «Дневнике авантюриста».

Эти очки нельзя потратить на повышение *сверхспособностей*, поскольку ваши герои начинают игру уже достаточно сильными колдунами. О развитии *сверхспособностей* будет отдельно рассказано в следующей главе.

ПРОИЗВОДНЫЕ ПАРАМЕТРЫ

«Волчье солнце» использует все *производные параметры* из «Дневника авантюриста» за исключением *Харизмы*.

3. ЧЕРТЫ И ИЗЪЯНЫ

Правила приобретения *черт* и *изъянов* аналогичны тем, что описаны в «Дневнике авантюриста».

Все оперативники начинают игру с бесплатной *чертой* — *Барьер в сознании*.

Обратите внимание, что стартовое значение *сверхспособностей* вашего персонажа не должно превышать значения d4. За исключением случаев, когда вы взяли для него соответствующий *изъян* или *черту* (например, изъян *«Старая школа»*). Во всех остальных ситуациях вы не можете тратить очки *изъянов* на повышение *сверхспособностей*.

4. СНАРЯЖЕНИЕ

Сотрудники спецслужб не покупают оружие и снаряжение за свои деньги. Всю необходимую экипировку ваши персонажи получат в арсенале полка. Подробнее о снаряжении будет рассказано в четвёртой главе.

ИЗ ФЕДЕРАЛЬНОГО ЗАКОНА О ФСБ

СТАТЬЯ 16. СОТРУДНИКИ ОРГАНОВ ФСБ

...Сотрудником органов федеральной службы безопасности может быть гражданин Российской Федерации, не имеющий гражданства (подданства) иностранного государства, способный по своим личным и деловым качествам, возрасту, образованию и состоянию здоровья исполнять возложенные на него обязанности.

...Сотрудники органов федеральной службы безопасности подлежат обязательной государственной дактилоскопической регистрации в соответствии с законодательством Российской Федерации.

...Сотрудники органов федеральной службы безопасности в своей служебной деятельности руководствуются федеральными законами и не могут быть связаны решениями политических партий, общественных движений и общественных организаций.

...Сотрудникам и гражданскому персоналу органов федеральной службы безопасности запрещается заниматься предпринимательской деятельностью, а также оказывать содействие физическим и юридическим лицам в осуществлении такой деятельности. Сотрудники органов федеральной службы безопасности не вправе совмещать военную службу с иной оплачиваемой деятельностью, кроме занятий научной, преподавательской и иной творческой деятельностью, если она не препятствует исполнению служебных обязанностей (за исключением случаев, когда это вызвано служебной необходимостью).

НАВЫКИ

В мире «Волчьего солнца» используются не все навыки из «Дневника авантюриста».

ЗАПРЕЩЁННЫЕ НАВЫКИ

Азартные игры: вместо этого навыка в случае необходимости используется *Смекалка* персонажа. Если же персонаж хочет сжульничать в азартной игре, ему потребуется навык *Ловкость рук*.

ПРИМЕЧАНИЕ:

Истории «Волчьего солнца» придерживаются правила *Живого общения*, согласно которому все диалоги и детективные элементы отыгрываются без броска игральных костей.

Если вы будете следовать этому правилу в своих играх, не используйте *навыки*, связанные с общением и расследованиями: *Запугивание, Провокация, Расследование, Убеждение, Уличное чутьё*. [1]

ИЗМЕНЕНИЯ В НАВЫКАХ

Все *навыки* управления транспортом (*Судовождение, Пилотирование, Верховая езда* и *Вождение*) были объединены в общий *навык Вождение*. Мы понимаем, что полёт на вертолёте отличается от конной скачки, однако для наших историй подобная детализация является излишней. На курсах спецподготовки будущих оперативников учат управлять самыми различными видами транспорта.

Лазанье и *Плавание* соединились в новый навык, который называется *Атлетикой*.

Функции *Лечения* переданы *знанию Медицины*. Только персонаж, разбирающийся в *Медицине*, способен оказать пострадавшему квалифицированную помощь.

Навык Взлома, отвечающий за вскрытие замков, включён в состав *знаний Механики* и *Электроники*. Выбор *знания*, которое используется для взлома, зависит от типа замка.

То же самое касается навыка *Ремонта* — теперь он объединён с *Механикой* и *Электроникой*. Если персонаж, к примеру, пытается починить сломанный пистолет, он будет использовать *Механику*. А когда ему потребуется отремонтировать рацию — *Электронику*.

Выслеживание совмещено с *навыком Внимания*.

В нашей игре также используется несколько специфических *навыков* и *знаний*.

1 - Не волнуйтесь, в нашем листе персонажа мы оставили несколько запасных строк. На случай, если вы захотите вернуть в игру какие-то из «запрещённых» навыков.

НОВЫЕ НАВЫКИ

ИНФОРМАТИКА (СМЕКАЛКА)

В мире высоких технологий очень важно разбираться в том, как же работают эти интеллектуальные железки. Знание цифровой техники сегодня так же естественно, как умение добывать огонь в доисторическую эпоху. *Информатика* поможет работать на компьютере, справиться с зависшей операционной системой, разобраться в запутанной базе данных или написать компьютерный вирус.

КРИМИНАЛИСТИКА (СМЕКАЛКА)

Если *навык Внимания* отвечает за поиск улик, то *Криминалистика* помогает их анализировать. Криминалист может определить, является ли подозрительное красное пятно кровью, какому транспортному средству принадлежат следы на дороге, каким оружием была убита жертва... Это знание помогает сыщику расследовать преступления, а преступнику — не оставлять лишних улик. Всё зависит от того, на чьей стороне находится персонаж.

ЛОВКОСТЬ РУК (ЛОВКОСТЬ)

Этот *навык* позволяет жульничать в азартных играх, совершать карманные кражи, помогает избавляться от оков. С его помощью можно незаметно вытащить у другого человека бумажник или избавиться от наручников.

МЕДИЦИНА (СМЕКАЛКА)

Человеческое тело — сложная система, болезненно реагирующая на различные негативные воздействия. В любых вопросах, касающихся жизни и здоровья, дилетантам не место. *Знание Медицины* позволяет герою оказывать пострадавшим первую помощь, а также проводить судебно-медицинскую экспертизу.

МЕХАНИКА (СМЕКАЛКА)

Помогает персонажу создавать, улучшать и ремонтировать различные механизмы: автомобильные двигатели, охотничьи капканы, огнестрельное оружие. Кроме того, именно *Механика* отвечает за вскрытие дверных замков, столь любимое домушниками и оперативниками.

ПИРОТЕХНИКА (СМЕКАЛКА)

Важно уточнить, что данный *навык* не отвечает за метание гранат и динамитных шашек (для этого используется *Метание*). *Пиротехника* позволяет собирать, устанавливать и обезвреживать различные взрывные устройства.

Профессиональный пиротехник способен устроить локальный ад из компонентов, купленных в ближайшем супермаркете. Или же обезвредить бомбу, заложенную террористами.

ЭЛЕКТРОНИКА (СМЕКАЛКА)

Мало знать, какой кнопкой включаются и выключаются электроприборы. Гораздо более полезным будет персонаж, способный устранить неисправность или усовершенствовать саму конструкцию. *Электроника* отвечает за создание, улучшение, ремонт и взлом различных электронных устройств.

ИЗЪЯНЫ

В этой игре используются не все *изъяны*, описанные в «Дневнике авантюриста». Некоторые из них ссылаются на правила, которые мы не будем использовать, а другие просто не соответствуют образу оперативника ФСБ.

ЗАПРЕЩЁННЫЕ ИЗЪЯНЫ

Болезненность, В розыске, Длинный язык, Жадность, Жажда крови, Заблуждения, Невежда, Неграмотность, Неудачник, Одноглазый, Одноногий, Однорукий, Пацифизм, Слепота, Старость, Транжира, Тугой на ухо, Уродство, Фома Неверующий, Юность.

ПРИМЕЧАНИЕ:

Несмотря на то, что мы не будем использовать *Харизму*, вы можете выбирать своим персонажам связанные с ней *изъяны*. Например, *Дурной характер.* Он не будет давать штрафа, но может влиять на отношение окружающих. Скажем, герою с *Дурным характером* сложнее получить повышение по службе или установить по-настоящему дружеские отношения с коллегами.

Оперативники ФСБ проходят тщательный отбор, а их командиры внимательно следят за эмоциональным состоянием подчинённых. Ваш персонаж не может быть хроническим алкоголиком или употреблять наркотики — в этом случае его не допустят до оперативной работы. Поэтому внимательно выбирайте условия для *изъянов Дурная привычка* и *Причуда*.

НОВЫЕ ИЗЪЯНЫ

АЗАРТНЫЙ (МЕЛКИЙ)

Только по-настоящему азартный человек получает истинное удовольствие от споров и состязаний. Если ставка высока, это лишь подстёгивает его любопытство и часто оборачивается значительными неприятностями.

Каждый раз, когда персонажу предлагают пари или участие в азартной игре, он безоговорочно принимает условия подобного состязания.

БЫЛАЯ РАНА (КРУПНЫЙ)

Схватки с врагами порой оставляют незаживающие шрамы, переломы и сотрясения. И подобные травмы могут периодически напоминать о себе в самый неподходящий момент. Ведущий может потратить 1 *Кризис* из *Настроя* персонажа, чтобы пробудить старые раны. В этом случае персонаж мгновенно впадает в состояние *шока*.

ГЕРОЙ-ЛЮБОВНИК (МЕЛКИЙ)

Персонажа непреодолимо тянет к симпатичным представителям противоположного пола. С тем, кто его заинтересовал, он старается довести отношения до логического конца: получить номер телефона или от ворот поворот.

ДЕПРЕССИЯ (КРУПНЫЙ)

Герой начинает игру с 2 *Кризисами* в *Настрое*. Кроме того, такому персонажу сложнее избавляться от накопленных «минусов». Чтобы уничтожить один *Кризис*, ему нужно потратить не 1, а 2 *Триумфа*.

ДЫРЯВЫЙ КАРМАН (КРУПНЫЙ)

Герой обладает фантастической способностью терять ценные вещи. Ведущий может потратить 1 *Кризис* из *Настроя* персонажа, чтобы активировать этот *изъян*. В этом случае герой безвозвратно теряет один элемент одежды, экипировки или снаряжения. Выбор предмета осуществляется ведущим.

ЗАПРЕТНАЯ ТЕМА (КРУПНЫЙ)

Есть вещи, о которых лучше не говорить. Так считают те персонажи, для кого существуют запретные темы. Например, солдат вернувшийся из горячей точки, не любит рассказывать о войне. Парень, которого бросила девушка, не выносит разговоры о любви.

Запретные темы формулируются каким-то одним словом и должны быть согласованы с ведущим. Примеры: дети, дом, семья, война, смерть, любовь и т.п.

Если персонажу приходится говорить с окружающими на указанную тему, он получает 1 *Кризис* (но не более 1 *Кризиса* за сессию). Считается, что героя охватывают неприятные воспоминания, которые причиняют ему душевные страдания.

ЛЮБИТЕЛЬ КОМФОРТА (МЕЛКИЙ)

Некоторые люди физически не могут отдыхать в некомфортных условиях. Им непременно нужны мягкая подушка, чистые простыни и полнейшая тишина. В противном случае они чувствуют себя будто принцесса на горошине и не могут восстановить силы после тяжёлого трудового дня.

Если герою приходится отдыхать в некомфортных условиях, его *пункты силы* восстанавливаются вдвое дольше обычного. 1 ПС восстанавливается за 2 часа отдыха.

НОЧНЫЕ КОШМАРЫ (КРУПНЫЙ)

Кошмарные сновидения мешают персонажу отдыхать. Бросьте 1d4, когда герой проснётся. Полученный результат вычтите из числа *пунктов силы*, которые персонаж должен был восстановить во время отдыха. Бросок взрывается!

Например, герой спал 8 часов и должен восстановить 8 пунктов силы. Игрок выполняет проверку данного изъяна и получает 3. Значит, его персонаж восстановил всего 5 *пунктов силы.*

СТАРАЯ ШКОЛА (КРУПНЫЙ)

Вашего героя обучали корифеи мира посвящённых. Персонаж начинает игру с одной *сверхспособностью* на d8. Однако подобная подготовка подразумевает крайне серьёзное отношение к Формулам Слова.

За каждое нарушение *Принципа* герой получает не 1, а целых 2 *Кризиса*.

ШУМИТ КАК СЛОН (КРУПНЫЙ)

Герой не способен перемещаться бесшумно. Что бы он ни делал, под ногу обязательно попадётся скрипучая половица или что-то подобное.

Персонаж получает штраф −4 ко всем проверкам на скрытность, когда пытается двигаться тихо.

ЧЕРТЫ

Некоторые *черты*, описанные в «Дневнике авантюриста», ссылаются на правила, которые не применяются в нашей игре. Вы не можете использовать их для создания персонажей.

ЗАПРЕЩЁННЫЕ ЧЕРТЫ

Аристократ, Богатство, Богатство+, Везение, Везение+, Защита от сверхъестественного, Защита от сверхъестественного+, Мистический дар, Адепт, Воин Света, Воин Тьмы, Золотые руки, Избранный, Изобретатель, Исследователь, Менталист, Чародей, Железная воля, Полезные связи, Искусный воин, Искусный воин+, Гуру боевых искусств, Помощник, Верные спутники, Профессионал, Эксперт.

СВЕРХЪЕСТЕСТВЕННЫЕ ЧЕРТЫ

Правила для *сверхспособностей* «Волчьего солнца» отличаются от тех, что описаны в «Дневнике авантюриста».

Вы не можете выбирать своим персонажам *сверхъестественные черты*: *Восстановление Силы, Восстановление Силы+, Иссушение духа, Новая сила, Пункты Силы.*

Подробную информацию о *сверхспособностях* смотрите в следующей главе.

ИСПОЛЬЗОВАНИЕ ЧЕРТ ИЗ ДРУГИХ КНИГ:

Вы можете использовать *черты* из других книг, если они не противоречат правилам «Волчьего солнца».

НОВЫЕ ЧЕРТЫ

СОЦИАЛЬНЫЕ ЧЕРТЫ

НЕПРИМЕТНОСТЬ

Новичок, Смекалка d6+

У персонажа очень неприметная внешность. Если вы с ним незнакомы или видели всего несколько раз, то почти наверняка не запомните его лица. Очень полезное качество для слежки за подозреваемыми и других подобных ситуаций.

ПРЕДСТАВИТЕЛЬНОСТЬ

Новичок, Смекалка d6+

Если персонаж того хочет, то выглядит крайне солидно и презентабельно. Он сразу внушает уважение окружающим и обращает на себя внимание.

Например, никто не усомнится в его словах и не попросит предъявить документы, если он представится, скажем, налоговым инспектором. Или нагло заявит в ресторане, что вот этот пафосный столик в VIP-зоне зарезервирован на его имя.

УСТОЙЧИВ К АЛКОГОЛЮ

Закалённый, Выносливость d8+

Алкоголь не оказывает воздействия на персонажа. Он может пить сколько угодно и при этом не пьянеть. Только время от времени всё равно приходится отлучаться по нужде. Кроме того, персонаж не испытывает похмелья.

Не сочетается с *чертами*, которые связаны с алкоголем.

ФЕНОМЕНАЛЬНАЯ ПАМЯТЬ

Закалённый, Смекалка d8+

Персонаж обладает уникальной памятью. Он никогда ничего не забывает и способен с первого раза запоминать большие объёмы информации. Например, он с лёгкостью вспомнит номер промелькнувшей мимо машины или процитирует обширный кусок книги, прочитанной несколько лет назад.

ПОТУСТОРОННИЕ ЧЕРТЫ

БАРЬЕР В СОЗНАНИИ

Новичок; Обязательная черта для оперативников

Обладатель этой *черты* получает +4 к проверкам *Характера*, когда другие персонажи пытаются осуществить сверхъестественное воздействие на его сознание. Защищает от попыток вселения, а также чтения мыслей и памяти.

Барьер работает подобно электрическому предохранителю. Даже в случае успеха, противник не получает доступа к сознанию персонажа. Обладатель *черты* просто теряет сознание на 1d6 минут и получает иммунитет к повторному воздействию на 1 сутки.

ЗАВОРАЖИВАЮЩИЙ ВЗГЛЯД

Новичок

Во время разговора с окружающими персонаж может полностью перехватить их внимание на 1d6 минут. В этом случае собеседники не могут отвести от него глаз и не замечают ничего вокруг. Воздействие осуществляется на всех, с кем общается персонаж (они должны видеть его глаза). Если разговор прекращается или если персонаж начинает враждебные действия, эффект пропадает. Также необходимо помнить, что *Завораживающий взгляд* — не аналог гипноза, а всего лишь способ отвлечения внимания.

ОБЕРЕГ

Новичок

Позволяет 1 раз за игровую сессию перенаправить пропущенный удар на предмет из экипировки персонажа. Например, пуля застревает в мобильном телефоне, или от взрыва гранаты страдает только пистолет персонажа.

Предмет, спасший таким образом жизнь персонажа, выбирается игроком. Но это должен быть не элемент одежды, а более ценный предмет экипировки, который герой носит с собой: оружие, мобильник, фляга, памятная вещь и т.п.

Урон полностью поглощается указанным предметом. Вещь приходит в полную негодность без возможности восстановления.

РАСТВОРЯЮЩИЙСЯ В ТОЛПЕ

Закалённый, Ловкость d8+

Выполнив простую проверку *Ловкости*, персонаж может мгновенно скрыться от любопытных глаз в толпе. Или, например, исчезнуть за проехавшим мимо автобусом, как часто показывают в шпионских фильмах.

Примечание: для исчезновения персонажу необходимы препятствия, которые скроют его от взгляда преследователей. Например, в пустыне или запертой комнате воспользоваться этой чертой не получится.

РЕМОНТ С ПИНКА

Новичок, Характер d6+

Выполнив простую проверку *Характера*, персонаж может одним ударом привести сломавшуюся вещь в рабочее состояние. При условии, что возникшие неполадки в принципе возможно было устранить, и вещь не была полностью уничтожена. Например, таким способом можно починить заклинивший пистолет, но невозможно накачать спущенное колесо.

В случае провала указанная вещь ломается окончательно и не подлежит ремонту.

СУВЕНИР ИЗ ПРОШЛОГО

Закалённый, Характер d8+

У персонажа есть какая-то особо памятная вещь, связанная с его прошлым. Например, фотография погибшего друга или пуля, которая однажды ранила персонажа. В трудные моменты этот предмет придаёт герою сил для борьбы. Один раз за игровую сессию персонаж может восстановить 1d4 *пункта силы*, просто посмотрев на этот предмет (бросок не взрывается).

При утрате памятной вещи *черту* можно вернуть, только выкупив её повторно. В этом случае у персонажа появляется новый *Сувенир из прошлого*.

ОПЕРГРУППА

Для расследования преступлений спецполки используют мобильные оперативные группы.

Если сюжетом не предусмотрено иного, ваши персонажи считаются членами подобного подразделения.

Как правило, группа состоит из четырёх колдунов, принадлежащих к разным Уставам. Хотя в исключительных случаях число сотрудников может быть увеличено. Например, для расследования особо сложных дел.

Иногда к группе прикрепляются стажёры, которые проходят обучение на базе спецполка.

ИЕРАРХИЯ

До начала игры вам необходимо выбрать командира группы и его заместителя.

При назначении на должность негласное предпочтение отдаётся представителям Вьюнов и Старославичей, поскольку считается, что принципы этих Уставов эффективно сочетаются с руководящим постом. Впрочем, командиром могут назначить и Черновея (а в отдельных случаях, даже Ярга). В конечном счёте, всё зависит от личных качеств сотрудника.

Командир группы начинает игру в звании старшего лейтенанта или капитана. Его заместитель получает звание на ранг ниже: старший лейтенант или лейтенант. Остальные члены группы становятся лейтенантами и младшими лейтенантами.

Если у вас возникли сложности с выбором командиров, советуем сыграть стартовое приключение «Метель», которое можно скачать с официального сайта Studio 101. По итогам этого эпизода вы легко сможете выстроить иерархию внутри опергруппы.

ПОЗЫВНОЙ

У группы есть особый позывной, который используется для связи с другими подразделениями.

Позывные не выбираются оперативниками, а назначаются приказом командира полка и меняются каждые два года.

Каждый участник группы получает персональный позывной, который состоит из позывного группы с добавлением цифры.

Например, если позывной группы «Агат», у её членов позывные выглядят как «Агат-1», «Агат-2» и т.д. Единица всегда обозначает командира группы.

ВАРИАНТЫ ПОЗЫВНЫХ:

Агат, Алмаз, Алтай, Амур, Буран, Вектор, Венера, Вереск, Дикий, Дунай, Егерь, Енисей, Запад, Заря, Звезда, Зенит, Капкан, Комик, Корсар, Носорог, Ольха, Пастух, Перекоп, Пират, Сажа, Север, Соболь, Талон, Тагир, Танго, Тайфун, Факир.

СОСТАВ ГРУППЫ

В опергруппу стараются включить специалистов с различными навыками и сверхспособностями, чтобы максимально повысить её эффективность. Часто группе придётся действовать без поддержки из центра, учитывайте этот момент при создании персонажей.

Чем разнообразнее навыки ваших оперативников, тем лучше. В слаженной команде обычно присутствуют следующие архетипы:

БОЕЦ

Оперативникам часто приходится вступать в схватки с противником. Хорошего солдата не заменить дорогим оборудованием или высшим образованием.

Важные навыки: *Драка, Маскировка, Метание, Стрельба, Внимание.*

Подходящие Уставы: Ярга, Черновеи.

Скрытые способности: *Чудовищная сила, Улучшенная реакция, Регенерация.*

СЛЕДАК

Специалист широкого профиля, умеющий не только вести детективное расследование, но и сражаться, если потребуется.

Важные навыки: *Ловкость рук, Маскировка, Стрельба, Внимание, Криминалистика.*

Подходящие Уставы: Ярга, Вьюн, Черновеи.

Скрытые способности: *Сканер, Улучшенная реакция, Регенерация.*

ТЕХНАРЬ

Наш мир буквально напичкан различными техническими устройствами. А значит, группе наверняка потребуется соответствующий специалист.

Важные навыки: *Информатика, Механика, Пиротехника, Электроника.*

Подходящие Уставы: Вьюн, Черновеи.

Скрытые способности: *Взлом, Улучшенная реакция.*

ЭКСПЕРТ

Преступление невозможно раскрыть исключительно силой оружия. Хорошей команде нужен человек, способный анализировать факты и собранные улики.

Важные навыки: *Внимание, Выживание, Криминалистика, Медицина.*

Подходящие Уставы: Вьюн, Черновеи, Старославичи.

Скрытые способности: *Сканер, Взлом.*

На следующей странице вы найдёте несколько готовых персонажей с разными архетипами. Используйте их, чтобы начать игру без долгой подготовки или в качестве основы для создания собственных героев.

ПРИМЕРЫ ПЕРСОНАЖЕЙ

БОЕЦ

ФИО: Звягинцева Виктория Владимировна
Звание: младший лейтенант ФСБ
Устав: Ярга
Возраст: 22
Рост: 175 см
Вес: 55 кг
Принципы: Никогда не сдавайся, Никогда не прощай.
Цели: Сохранение дружбы, Оперативная работа.

Пусть вас не обманывает миловидное личико этой красотки. До прихода в полк Вика успела натворить множество всяких глупостей и чуть было не угодила за решётку. Только внезапно проснувшиеся сверхспособности помогли Звягинцевой выжить в смертельно опасной ситуации. Именно тогда её и заметили представители спецполка...

ЦЕЛИ

- **Личная цель:** сохранение дружбы.

Полностью порвать с прошлым Звягинцева так и не смогла. У Вики есть одна-единственная подруга из числа посвящённых, с которой колдунья до сих пор поддерживает хорошие отношения. Но однажды эта дружба рискует обернуться большими проблемами. Старая приятельница не забыла прежних привычек и часто попадает в различные неприятности.

Триумф: удалось помочь подруге избавиться от проблем.
Кризис: не удалось сохранить дружеские отношения.

- **Профессиональная цель:** оперативная работа.

Служба в спецполку помогла Звягинцевой забыть о былых неприятностях. И новое амплуа служителя закона её вполне устраивает. Ведь, раскрывая преступления, девушка чувствует свою значимость.

Триумф: удалось проявить себя на задании и стать той, благодаря кому удалось успешно завершить миссию.
Кризис: не удалось себя проявить. Не имеет значения, виновата ли в этом сама Звягинцева или её коллеги.

ГОТОВЫЙ ПЕРСОНАЖ

Характеристики: *Ловкость d8, Смекалка d6, Сила d4*[1] *(d12), Характер d6, Выносливость d8*
Навыки: *Атлетика d6, Вождение d6, Драка d6, Маскировка d6, Метание d6, Стрельба d8, Внимание d6, Криминалистика d4, Медицина d4.*
Свехспособности: *Формула Огня d4, Формула Металла d4, Чудовищная сила d4, Улучшенная реакция d4, Регенерация d4.*
Шаг: 6; **Защита:** 5; **Стойкость:** 6; **Броня:** 6[2]
Черты: *Барьер в сознании*
Изъяны: *Азартный, Верный друг, Запретная тема (дети).*

ЧАСТИЧНЫЙ ШАБЛОН

Характеристики: *Ловкость d8, Смекалка d6, Сила d4 (d12), Характер d6, Выносливость d6*
Навыки: *Вождение d4, Драка d6, Маскировка d4, Метание d4, Стрельба d6, Внимание d6, Криминалистика d4, Медицина d4.*
4 пункта в запасе
Сверхспособности: *Формула Огня d4, Формула Металла d4,* +3 Скрытых способности со значением d4 на ваш выбор.
Шаг: 6; **Защита:** 5; **Стойкость:** 5; **Броня:** 6
Черты: *Барьер в сознании*
Изъяны: при желании можно взять 1 крупный и 2 мелких.

---

1 - Пока у Ярга в запасе есть хотя бы 1 пункт силы, его Сила считается равной d12. Если ваш Боец не принадлежит к Уставу Ярга, имеет смысл поднять ему Силу как минимум до значения d6.

2 - Пока у персонажа в запасе есть хотя бы 1 пункт силы, его кожа считается Бронёй со значением 6. Подробнее см. Главу «Сверхспособности».

СЛЕДАК

ФИО: Сумароков Никита Николаевич
Звание: старший лейтенант ФСБ (заместитель командира группы)
Устав: Вьюн
Возраст: 47
Рост: 195 см
Вес: 92 кг
Принципы: Действуй наверняка, Действуй эффективно.
Цели: Помощь вдове друга, Карьерный рост.

Сумароков считался главным кандидатом на должность командира оперативников, но всё испортила недавняя командировка на Кавказ. Его группа попала в засаду и была полностью уничтожена. Крупнейшее поражение полка за последние пять лет! Такое не прощают.

Колдуна немедленно понизили в звании, желаемый пост достался давнему конкуренту, а УСБ проводит служебное расследование неудавшейся операции. Сможет ли амбициозный карьерист вернуть утраченную репутацию?

ЦЕЛИ

- **Личная цель:** помощь вдове друга.

Во время той неудачной спецоперации погиб капитан Олег Макаров — лучший друг Сумарокова. И теперь Вьюн пытается сделать всё возможное, чтобы облегчить жизнь его семье. Однако вдова не спешит принимать помощь, считая колдуна виновником своей потери.

Триумф: удалось помочь вдове в решении её проблем.
Кризис: не удалось помочь семье погибшего друга.

- **Профессиональная цель:** карьерный рост.

Когда-то герой претендовал на высокую должность, но в результате череды неудач и интриг слетел вниз по карьерной лестнице. Он хочет снова вернуться в ряды руководителей, избегая промахов в работе — своей и подчинённых.

Триумф: удалось показать себя профессиональным офицером, под командованием которого оперативники могут решить любые задачи.
Кризис: очередная неудача, которая бросает тень на репутацию персонажа.

ГОТОВЫЙ ПЕРСОНАЖ

Характеристики: *Ловкость d6, Смекалка d6, Сила d6, Характер d6, Выносливость d6*
Навыки: *Вождение d6, Драка d6, Ловкость рук d6, Маскировка d6, Стрельба d6, Внимание d6, Криминалистика d6, Медицина d4.*
Сверхспособности: *Формула Холода d4, Формула Покоя d4, Улучшенная реакция d4, Регенерация d4, Сканер d4.*
Шаг: 6; **Защита:** 5; **Стойкость:** 5
Черты: *Барьер в сознании, Оберег, Представительность*
Изъяны: *Былая рана, Враг (клан Мар-Фиэ[1]), Любитель комфорта.*

ЧАСТИЧНЫЙ ШАБЛОН

Характеристики: *Ловкость d6, Смекалка d6, Сила d6, Характер d6, Выносливость d6*
Навыки: *Вождение d4, Драка d6, Ловкость рук d6, Стрельба d6, Внимание d6, Криминалистика d6, Медицина d4.*
3 пункта в запасе
Сверхспособности: *Формула Холода d4, Формула Покоя d4,* +3 Скрытых способности со значением d4 на ваш выбор.
Шаг: 6; **Защита:** 5; **Стойкость:** 5
Черты: *Барьер в сознании*
Изъяны: при желании можно взять 1 крупный и 2 мелких.

1 - Некоторые влиятельные демоны из клана Мар-Фиэ мечтают заполучить голову этого персонажа. Впрочем, до сих пор Сумарокову удавалось успешно избегать покушений.

ТЕХНАРЬ

ФИО: Шурави Камиль
Звание: лейтенант ФСБ
Устав: Черновеи
Возраст: 30
Рост: 187 см
Вес: 70 кг
Принципы: Любыми средствами, Каждому по заслугам.
Цели: Месть, Оставаться в «конторе».

Коллеги часто подшучивают над Камилем, называя его «сыном полка». Кто бы мог подумать, что нынешний командир подразделения принесёт с очередного задания маленького смуглокожего пацанёнка. Да в добавок ко всему, этот парень через какое-то время захочет стать оперативником.

Мало кто знает подробности этой странной истории, поэтому большинство сотрудников полка относятся к молодому Черновею с некоторым подозрением.

ЦЕЛИ

- **Личная цель:** месть.

В далёком детстве герой стал свидетелем того, как кто-то из посвящённых убил его отца. С тех пор его мучают бесконечные ночные кошмары, а единственным смыслом жизни стал поиск загадочного убийцы. Чтобы быть готовым к встрече со своим врагом, Камиль решил изучать опасные техники Черновеев.

Триумф: удалось найти информацию об убийце отца или лично уничтожить его.

Кризис: убийце удалось ускользнуть, или он пал от руки другого персонажа.

- **Профессиональная цель:** оставаться в «конторе».

Найти заклятого врага значительно проще, когда располагаешь большими ресурсами. Например, такими, которые может предоставить ФСБ.

Поэтому Камилю необходимо удержаться на службе, быть на хорошем счету и не вызывать подозрений. Любой ценой.

Триумф: удалось сохранить репутацию ценного сотрудника.

Кризис: герой потерял доверие командиров, или его действиями заинтересовались в УСБ. Пока убийца отца не найден, Камилю нужно оставаться на оперативной работе.

ГОТОВЫЙ ПЕРСОНАЖ

Характеристики: *Ловкость d6, Смекалка d8, Сила d6 Характер d6, Выносливость d4*

Навыки: *Вождение d4, Драка d4, Стрельба d4, Внимание d6, Информатика d6, Криминалистика d4, Медицина d4, Механика d8, Пиротехника d6, Электроника d8.*

Сверхспособности: *Формула Ветра d4, Формула Смерти d4, Чудовищная сила d4, Регенерация d4, Взлом d4.*

Шаг: 6 (10[1]); **Защита:** 4; **Стойкость:** 4

Черты: *Барьер в сознании, Лингвист*

Изъяны: *Герой-любовник, Ночные кошмары, Чужак[2].*

ЧАСТИЧНЫЙ ШАБЛОН

Характеристики: *Ловкость d6, Смекалка d8, Сила d6 Характер d6, Выносливость d4*

Навыки: *Вождение d4, Драка d4, Стрельба d4, Внимание d6, Информатика d6, Криминалистика d4, Медицина d4, Механика d4, Электроника d4.*

4 пункта в запасе

Сверхспособности: *Формула Ветра d4, Формула Смерти d4,* +3 Скрытых способности со значением d4 на ваш выбор.

Шаг: 6 (10); **Защита:** 4; **Стойкость:** 4

Черты: *Барьер в сознании*

Изъяны: при желании можно взять 1 крупный и 2 мелких.

---

1 - Пока у персонажа в запасе есть хотя бы 1 пункт силы, его Шаг считается равным 10. Подробнее см. Главу «Сверхспособности».

2 - Точная национальность персонажа неизвестна. Но большинство сослуживцев считают Камиля афганцем.

ЭКСПЕРТ

ФИО: Воронцов Виталий Михайлович
Звание: капитан ФСБ (командир группы)
Устав: Старославичи
Возраст: 45
Рост: 180 см
Вес: 123 кг
Принципы: Вопреки смерти, Шанс для каждого.
Цели: Безопасность дочерей, Торжество правосудия.

Один из лучших офицеров полка, эксперт в вопросах криминалистики и судебной медицины. В одиночку растит двух дочерей: старшей недавно исполнилось 14, младшей нет даже 6.

После трагической гибели супруги Воронцов на несколько лет отошёл от оперативной работы и занимался исключительно подготовкой стажёров. Однако несколько месяцев назад он обратился к командиру полка с прошением снова вернуться в строй.

ЦЕЛИ

- **Личная цель:** безопасность дочерей.

У капитана есть две очаровательные дочурки. Хотя с ними всегда много хлопот, он старается быть хорошим отцом. Виталий Михайлович приложит все усилия, чтобы защитить их от любой опасности.

Триумф: удалось уберечь дочерей от угрозы и помочь им справиться с трудностями.

Кризис: не удалось защитить детей или решить проблемы, которые их волнуют.

- **Профессиональная цель:** торжество правосудия.

Воронцов любит повторять, что пошёл на эту работу не ради чинов и медалей. Уставы должны защищать людей, ведь именно для этого они и были созданы несколько веков назад.

Триумф: удалось наказать преступника и помочь невиновным. Даже если для этого пришлось немного нарушить установленные правила.

Кризис: преступнику удалось уйти от ответственности и все ваши действия оказались бесполезными.

ГОТОВЫЙ ПЕРСОНАЖ

Характеристики: *Ловкость d4, Смекалка d8, Сила d6, Характер d6, Выносливость d6*

Навыки: *Вождение d4, Драка d4, Стрельба d4, Внимание d8, Выживание d8, Криминалистика d8, Медицина d8.*

Сверхспособности: *Формула Жизни d8, Формула Воды d4, Сканер d4, Взлом d4, Улучшенная реакция d4.*

Шаг: 5; **Защита:** 4; **Стойкость:** 6[1]

Черты: *Барьер в сознании, Феноменальная память, Завораживающий взгляд*

Изъяны: *Старая школа, Толстяк, Привычка (курильщик).*

ЧАСТИЧНЫЙ ШАБЛОН

Характеристики: *Ловкость d4, Смекалка d8, Сила d6, Характер d6, Выносливость d6*

Навыки: *Вождение d4, Драка d4, Стрельба d4, Внимание d6, Выживание d6, Криминалистика d6, Медицина d6.*

4 пункта в запасе

Сверхспособности: *Формула Жизни d4, Формула Воды d4,* +3 Скрытых способности со значением d4 на ваш выбор.

Шаг: 6; **Защита:** 4; **Стойкость:** 5

Черты: *Барьер в сознании*

Изъяны: при желании можно взять 1 крупный и 2 мелких.

1 - За изъян «Толстяк» этот персонаж получает +1 к базовой стойкости, но его шаг уменьшается на 1.

ГЛАВА ТРЕТЬЯ
СВЕРХСПОСОБНОСТИ

СВЕРХСПОСОБНОСТИ

— У вас есть только пули и надежда, что когда опустеют обоймы, я уже не буду стоять на ногах. Потому что если я устою, вы умрёте, не успев перезарядить оружие…

Из к/ф «V значит Вендетта»

СВЕРХЪЕСТЕСТВЕННЫЕ ПЕРСОНАЖИ

Все посвящённые обладают *сверхъестественными способностями*. Поэтому, играя по «Волчьему солнцу», вам не надо брать своим персонажам отдельную *черту Мистический дар*.

СВЕРХЪЕСТЕСТВЕННЫЕ НАВЫКИ

В мире «Волчьего солнца» существует два вида *сверхспособностей*: *Слово* и *Скрытые способности* человека. Эти *навыки* не привязаны к *характеристикам* персонажа и повышаются по особым правилам, о которых будет рассказано ниже.

СИЛЫ

За каждым *сверхъестественным навыком* закреплено несколько *сил*. Они становятся доступны персонажу по мере развития *навыка*, и вам не нужно выкупать *силы* с помощью *черт*.

Например, колдуну, который в процессе игры повысил *сверхспособность Формула огня* с d4 до d6, станут доступны сразу две новые *силы* (*Повелитель огня* и *Сгусток огня*).

1 2 3 4 5 6 7 8

ПУНКТЫ СИЛЫ

У вашего персонажа есть 10 *пунктов силы* (ПС), которые расходуются на применение сверхспособностей.

Запас ПС восстанавливается только во время отдыха, когда персонаж не занимается никакой активной деятельностью.

Он может спать, медитировать или же просто сидеть на диване, уставившись в потолок. Главное, не нагружать работой тело и не забивать ерундой голову. Например, изучение важных документов или обсуждение планов с союзниками не будут считаться отдыхом, поскольку в этих случаях разум персонажа переполнен посторонними мыслями.

1 ПС восстанавливается за 1 час отдыха.

ЗАПАС ПУНКТОВ СИЛЫ

В мире «Волчьего солнца» считается, что для использования сверхспособностей расходуется энергия души. Она есть у каждого живого существа, но, например, у бактерии душа будет «слабее», чем у слона.

Поэтому запас ПС — величина фиксированная и зависит исключительно от биологического вида, к которому принадлежит персонаж.

Человеческая душа обладает достаточно большим запасом энергии (10 ПС), но это значение не может быть увеличено.

Для измерения *пунктов силы* используется обычная канцелярская скрепка. Закрепите её с правого края листа персонажа напротив значения 10. Если запас *пунктов силы* изменился, переместите скрепку на соответствующий сектор шкалы.

РАЗВИТИЕ СВЕРХСПОСОБНОСТЕЙ

Потратив одно *повышение*, игрок может увеличить любую *сверхспособность* своего персонажа на 1 ступень.

Каждую отдельную *сверхспособность* можно улучшать только один раз за *ранг*.

Например, у персонажа есть три *сверхъестественных навыка*, и вы увеличили один из них (скажем, *Регенерацию*) с d4 до d6. Значит, развивать эту *сверхспособность* до значения d8 персонаж сможет, лишь получив следующий *ранг*.

ПРИМЕНЕНИЕ СИЛ

Важным отличием «Волчьего солнца» от правил «Дневника авантюриста» является то, что использование большинства *сил* не требуется проверки *сверхъестественного навыка*. Проверка осуществляется только в двух случаях:

- Персонаж ранен и пытается воспользоваться своими *силами*.
- Враждебная *сила* применяется против другого персонажа.

При провале *пункты силы* расходуются, но ничего не происходит. В случае успеха эффект зависит от конкретной *силы*.

Во всех остальных ситуациях, чтобы *сверхспособность* сработала, персонажу необходимо всего лишь потратить указанное число *пунктов силы*. Персонаж может поддерживать воздействие сразу нескольких *сил*, при этом активация каждой силы считается отдельным *действием*.

Скажем, ваш колдун оборачивается зверем. Подобное превращение считается *действием*, и какую-либо другую *силу* он сможет применить только в следующий раунд.

СРЫВ

Поддержание воздействия *силы* не может быть прервано *ранением* или *шоком*. Пока у персонажа в запасе достаточное количество *пунктов силы*, его *сверхспособности* могут быть отключены только по его собственной воле.

Примечание: если посвящённый потерял сознание, поддерживаемые им *сверхспособности* мгновенно отключаются. Например, когда герой был отправлен в нокаут, уснул, впал в кому и т.п.

ДАРЫ

Некоторые способности посвящённых называются *дарами*, их применение не расходует *пункты силы*. Но персонаж может пользоваться *дарами* лишь до тех пор, пока у него в запасе есть хотя бы один *пункт силы*.

Большинство *даров* требует от посвящённого некоторого волевого усилия: присматриваться, прислушиваться, концентрировать внимание на каком-то объекте.

Однако некоторые *дары* срабатывают автоматически, когда герой оказывается в определённой ситуации.

Например, *Неуязвимость к огню* проявляется, если персонаж попал под струю огнемёта.

МЕСТЬ ФОРМУЛ

Как уже говорилось ранее, *Формулы Слова* не слишком дружелюбны и могут в любой момент попытаться выйти из-под контроля.

При неудачной проверке силы ведущий может потратить 1 *Кризис*, чтобы временно «отключить» соответствующую *сверхспособность* персонажа. В этом случае герой в течение суток не может использовать *силы*, зависящие от указанной *сверхспособности*.

Примечание: подобная месть поджидает прежде всего тех, кто нарушает *Принципы*. Но иногда *Формулы* могут «отключаться» просто из вредности. Поэтому чем меньше *Кризисов* будет в *Настрое* вашего персонажа, тем лучше.

СВЕРХСПОСОБНОСТИ ПРОТИВНИКОВ

Многие существа «Волчьего солнца» обладают *сверхспособностями*, но применять *силы* они будут немного по другим правилам. Вам не нужно подсчитывать количество *пунктов силы* для каждого отдельного противника. Однако они должны обязательно выполнять проверку соответствующего *сверхъестественного навыка* перед использованием своих *сил*.

Например, *Регенерация*, которая не требует броска игральных костей в случае персонажей игроков. У врага подобная способность может и не сработать.

Исключение составляют лишь некоторые *дары*, не причиняющие урона другим существам (например, *Неуязвимость к огню*). Для них выполнять проверку не нужно.

СПИСОК СВЕРХСПОСОБНОСТЕЙ

ФОРМУЛЫ СЛОВА

- Формула Огня
- Формула Металла
- Формула Холода
- Формула Покоя
- Формула Ветра
- Формула Смерти

СКРЫТЫЕ СПОСОБНОСТИ:

- Улучшенная реакция
- Чудовищная сила
- Регенерация
- Сканер
- Взлом

ФОРМУЛА ОГНЯ

Позволяет посвящённому манипулировать силами первобытного вселенского Огня. Пламя, зажжённое ещё до начала времён, облает уникальными свойствами. Оно распространяется подобно разумному существу и способно мгновенно воспламенять различные объекты материального мира.

АСПЕКТ: ОГОНЬ

Искры: когда посвящённый обращается к силам Огня, вокруг его тела начинают вспыхивать искры как от костра. Они разлетаются во все стороны, однако сами по себе не способны поджечь даже случайно разлитый бензин. Искры могут стать причиной возгорания только по мысленному приказу персонажа.

Горящие глаза: ещё одной отличительной особенностью являются горящие жёлто-оранжевым светом глаза у того, кто управляет призванным Огнём. Будьте внимательны, в темноте они могут демаскировать персонажа.

Горение: практически любой материал, подвергшийся воздействию Формулы Огня, тут же начинает гореть.

Потушить пламя помогут *Формулы Холода*, *Огня* и *Воды*. Также пострадавший может изменить структуру собственного тела: принять облик зверя, птицы, ветра, воды (если он в этих обликах — принять человеческий). Или же можно тушить пламя обычными способами: прыгнуть в воду, кататься по земле, использовать огнетушитель.

Горящие персонажи получают 2d10 урона каждый раунд, пока находятся под воздействием огня. Когда цель уничтожена, пламя гаснет само по себе.

ВЗГЛЯД ОГНЯ

Требования: *Формула Огня d4+*
Пункты силы: не расходует
Дистанция: 50 (прямая видимость) / 4 (через стену или под землёй)
Длительность: дар
Аспект: огонь

Посвящённый видит источники тепла в темноте и через препятствия[1]. Таким образом, можно обнаружить живых теплокровных существ или, скажем, работающий двигатель автомобиля.

НЕУЯЗВИМОСТЬ К ОГНЮ

Требования: *Формула Огня d4+*
Пункты силы: не расходует
Дистанция: на себя
Длительность: дар
Аспект: огонь

Тело, одежда и снаряжение персонажа не получают урона от воздействия высоких температур, открытого пламени, а также огня, вызванного применением *сверхспособностей*.

1 - Для подобных способностей не имеет значения из какого материала сделана преграда. Важна лишь толщина препятствия (в клетках).

ПОВЕЛИТЕЛЬ ОГНЯ

Требования: *Формула Огня d6+*
Пункты силы: 1
Дистанция: 10
Длительность: при попытке погасить пламя, оно исчезает мгновенно/зажигаемые клетки горят 10 минут
Аспект: огонь; действует на бесплотных

Колдун обретает способность управлять огнём одним лишь усилием мысли. Он может разжечь уже существующий огонь или наоборот погасить бушующее пламя.

Огонь можно разжигать как угодно: длинной линей, сферой, кольцом или даже спиралью. Главное, чтобы новые клетки соприкасались с уже горящими и находились в пределах дальности.

Площадь воздействия: 5 клеток за каждый успех и подъём.
Повреждения: 2d6, цель начинает гореть.

СГУСТОК ОГНЯ

Требования: *Формула Огня d6+*
Пункты силы: 1/2
Дистанция: касание/бросок 12/24/48
Длительность: мгновенно (метнуть)/1 час (держать в руке)
Аспект: огонь; действует на бесплотных

Посвящённый зажигает в руке сгусток огня, который можно кинуть в противника или использовать для увеличения урона в ближнем бою. Потратив 2 ПС, персонаж может создать по одному сгустку в каждой руке.

Повреждения в ближнем бою: *Сила + d6*, цель начинает гореть.

Повреждения при броске: 2d6, цель начинает гореть.

Примечание: бросок уже зажжённого в руке сгустка не требует дополнительного расхода ПС.

ДЫХАНИЕ ОГНЯ

Требования: *Формула Огня d8+*
Пункты силы: 2
Дистанция: КШ
Длительность: мгновенно
Аспект: огонь; действует на бесплотных

Посвящённый выдыхает на противников потоки огня. Цели в области шаблона должны успешно осуществить проверку *Ловкости* против *Формулы Огня* персонажа, чтобы избежать урона.

Повреждения: 2d10, цель начинает гореть.

ФОРМУЛА МЕТАЛЛА

Твердь от тверди. Самые прочные материалы могут быть созданы за несколько мгновений в мире живых согласно воле посвящённого. Металл укрепляет, дарует силу и стойкость, сокрушает врагов и преграды.

АСПЕКТ: МЕТАЛЛ

Серебряные глаза: когда посвящённый прибегает к силе Металла, его глаза поблёскивают словно серебристые шарики ртути.

Искажённый голос: при использовании сил Металла голос персонажа режет слух, словно его пропустили через компьютерную программу, имитирующую речь робота.

СИЛА МЕТАЛЛА

Требования: *Формула Металла d4+*
Пункты силы: не расходует
Дистанция: на себя
Длительность: дар
Аспект: металл

Посвящённый получает невероятную физическую силу, которая многократно превосходит человеческие возможности. Пока активен этот *дар*, для всех проверок *Силы* персонажа используется d12.

ПЛОТЬ МЕТАЛЛА

Требования: *Формула Металла d4+*
Пункты силы: не расходует
Дистанция: на себя
Длительность: дар
Аспект: металл

Кости и мышцы персонажа приобретают невероятную прочность. Их очень сложно сломать или повредить. *Броня +6* (распространяется на всё тело).

ШИПЫ

Требования: *Формула Металла d6+*
Пункты силы: 1/2
Дистанция: касание
Длительность: 1 час
Аспект: металл; шипы могут порвать одежду персонажа.

Сквозь кожу посвящённого вылезают острые металлические шипы, которые можно использовать как оружие. Их длина варьируется по желанию персонажа от 5 до 20 сантиметров. Также посвящённый может наделить шипы режущими кромками или крюками.

Удар шипами считается как атака *тяжёлым оружием*.

Повреждения: *Сила +d6*. ББ 8

Потратив 2 ПС, персонаж может покрыть шипами 50% собственного тела. В этом случае его гораздо сложнее поразить в ближнем бою. *Защита +2*.

ВЫСТРЕЛ ИГЛАМИ

Требования: *Формула Металла d6+*
Пункты силы: 1
Дистанция: 5/10/15
Длительность: мгновенно
Аспект: металл; иглы разрушаются через 1d6 минут, не оставляя никаких следов.

Персонаж создаёт из воздуха множество острых металлических игл и выстреливает ими в противника. Длина иголок варьируется от 10 до 30 см.

Выстрел иглами считается как атака *тяжёлым оружием*.

Повреждения: 3-1d8 в зависимости от дальности. Урон уменьшается с расстоянием. ББ 6.

БРОНЕМИР

Требования: *Формула Металла d8+*
Пункты силы: 2
Дистанция: на себя
Длительность: 1 час
Аспект: металл

Колдун может принять облик огромного бронированного зверя.

Оборотни Ярга лишь отдалённо напоминают обычных животных. Это огромные монстры размером с легковой автомобиль, покрытые металлической шкурой и шипами.

Чаще всего они похожи на свирепых четвероногих хищников вроде тигра, медведя или волка. Конкретный облик оборотня сугубо индивидуален и зависит от личности человека.

Глаза оборотня горят ярким огнём, а изо рта и ноздрей время от времени вырываются языки пламени. Если Бронемир получил повреждения, из его ран на землю будут падать капли расплавленного металла. Но такие следы не сохраняются надолго в мире живых и исчезают в течение часа.

Персонаж в облике зверя недоступен для электронных средств связи (рации, мобильники). Оборотень может говорить с окружающими, однако его голос искажается и становится непохожим на человеческий.

ШАГ: 8	ЗАЩИТА: не изменяется	СТОЙКОСТЬ: 16 (6)
ЛОВК	d8	**Навыки:** соответствуют *навыкам* персонажа, но оборотень не может использовать снаряжение. **Сверхспособности:** оборотень может использовать другие *сверхспособности*.
СМЕК	не изменяется	
СИЛ	d12+3	
ХАР	не изменяется	
ВЫН	d12	

Вес оборотня: вес персонажа x5.
Рост в холке: 1,5 — 2 м.
Броня: +6
Быстроногий: использует d8 вместо d6 во время бега.
Иммунитет: яды и болезни.
Не дышит: персонажу не нужно дышать, на него не действуют газы, и он не может задохнуться.
Когти: считаются *тяжёлым оружием*. *Сила+d8*. ББ 8.
Размер +2.

ФОРМУЛА ХОЛОДА

Немногие решаются впустить в свою душу непостижимую стужу. Она царила в Пустоте зарождающейся Вселенной, она разделяет безжизненной ледяной пустыней миры живых и мёртвых, она сковывает сердца и остужает чувства.

АСПЕКТ: ХОЛОД

Замороженный: вокруг посвящённого, использующего силы Холода, появляется седой студёный пар (как от куска сухого льда, который вынули из холодильной камеры). А на его коже проступают бледные морозные узоры.

Ледяные глаза: белки глаз и зрачки персонажа покрываются ледяной коркой.

Заморозки: Холод ни с чем невозможно спутать. Ты ощущаешь его кожей и вдыхаешь вместе с воздухом. Температура окружающей среды вокруг посвящённого резко опускается до −10° С.

Губителен для слабых: дети, старики, а также персонажи, находящиеся «При смерти», при любом воздействии *Холодом* должны осуществить проверку *Выносливости*. В случае провала персонажи погибают.

ХОЛОДНАЯ КРОВЬ

Требования: *Формула Холода d4+*
Пункты силы: не расходует
Дистанция: на себя
Длительность: дар
Аспект: холод

Посвящённый может по собственному желанию понижать температуру своего тела (до −50° С). Таким способом он может стать невидимым для различных технических устройств и сверхспособностей, работающих по принципу обнаружения тепла.

НЕУЯЗВИМОСТЬ К ХОЛОДУ

Требования: *Формула Холода d4+*
Пункты силы: не расходует
Дистанция: на себя
Длительность: дар
Аспект: холод

Персонаж становится невосприимчив к воздействию низких температур. Кроме того, его тело не получает урона от Холода, вызванного применением *сверхспособностей*.

ЛЕДЯНОЕ КАСАНИЕ

Требования: *Формула Холода d6+*
Пункты силы: 2
Дистанция: касание
Длительность: мгновенно
Аспект: холод

Посвящённый может заморозить предмет размером со взрослого человека, прикоснувшись к нему рукой. В случае успеха, объект воздействия мгновенно сковывает прочная ледяная корка. Замороженные персонажи теряют сознание, не могут двигаться или использовать *сверхспособности* в течение 1 часа.

Таким способом также можно вывести из строя электронику или, например, заморозить воду.

Досрочное размораживание: посвящённый может досрочно разморозить цель, потратив 1 ПС. Для этого ему необходимо коснуться персонажа, скованного льдом.

Примечание: в случае активного сопротивления, успешность касания определяется проверкой *Формулы Холода* против *Защиты* цели.

ДЫХАНИЕ ХОЛОДА

Требования: *Формула Холода d6+*
Пункты силы: 3
Дистанция: КШ
Длительность: мгновенно
Аспект: холод

Посвящённый выдыхает на противников облако ледяного воздуха. Цели в области шаблона должны осуществить проверку *Ловкости* против *Формулы Холода* персонажа, чтобы избежать воздействия.

Воздействие: Холод покрывает всех живых существ прочной ледяной коркой, которая исключает малейшую возможность движения. Замороженные персонажи впадают в некое подобие комы, не могут управлять собственным телом или использовать сверхспособности. В дополнение к перечисленному Холод выводит из строя электронную аппаратуру.

Эффект сохраняется в течение одного часа после применения.

ИНОКРЫЛ

Требования: *Формула Холода d8+*
Пункты силы: 2
Дистанция: на себя
Длительность: 1 час
Аспект: холод

Персонаж принимает облик большой ледяной птицы.

Инокрылы похожи на огромных пернатых хищников вроде совы или орла. Внешний вид сугубо индивидуален и зависит от личности человека.

Персонаж в облике Инокрыла недоступен для электронных средств связи (рации, мобильники). Оборотень может общаться с окружающими, однако его голос искажается и становится непохожим на человеческий.

ШАГ: 4	ЗАЩИТА: не изменяется	СТОЙКОСТЬ: 10 (4)
ЛОВК	d8	**Навыки:** соответствуют *навыкам* персонажа, но оборотень не может использовать снаряжение. **Сверхспособности:** оборотень может использовать другие *сверхспособности*.
СМЕК	не изменяется	
СИЛ	d8	
ХАР	не изменяется	
ВЫН	d8	

Вес: в 2 раза меньше веса персонажа.
Размах крыльев: 2 — 3 м.
Броня: +4
Груз: птица способна нести одного взрослого человека над землёй.
Иммунитет: яды и болезни.
Не дышит: персонажу не нужно дышать, на него не действуют газы, и он не может задохнуться.
Когти: считаются *тяжёлым оружием*. *Сила+d6*. **ББ:** 2. Позволяют оборотню цепляться за каменные стены или висеть на потолке.
Полёт: *шаг* в полёте равен 20 клеткам, *вертикальная манёвренность* 0.
Неуклюжий: передвигаясь по земле, для бега использует d4 вместо d6.

ФОРМУЛА ПОКОЯ

Он снимает боль, распутывает причудливые узлы страхов и сомнений. Покой открывает врата разума в этот мир звериных инстинктов. Он беспристрастен, исполнителен и точен.

Силы Покоя призвана прекращать страдания и бессмысленное кровопролитие, она не терпит небрежности или суеты.

АСПЕКТ: ПОКОЙ

Обесцвечивание: цвета тела и одежды персонажа, использующего Покой, заметно тускнеют. Такая резкая перемена будет заметна в многолюдной толпе, но даст +2 к любым проверкам визуальной *Маскировки*. Например, когда персонаж пытается спрятаться в лесу.

Приглушение: голос персонажа затихает, его громкость падает до шёпота. Шаги и другие воспроизводимые им звуки становится сложно услышать. Эта особенность может доставить значительные неудобства во время разговора, но даст +2 к проверке навыка *Маскировки*, когда персонаж пытается двигаться бесшумно.

АБСОЛЮТНОЕ СПОКОЙСТВИЕ

Требования: *Формула Покоя d4+*
Пункты силы: не расходует
Дистанция: на себя
Длительность: дар
Аспект: покой

До тех пор, пока активен этот дар, героя нельзя напугать, разозлить или вывести из себя каким-либо иным способом (в том числе *сверхспособностями*). Также он не может впасть в состояние *шока*.

НЕЧУВСТВИТЕЛЬНОСТЬ К БОЛИ

Требования: *Формула Покоя d4+*
Пункты силы: не расходует
Дистанция: на себя
Длительность: дар
Аспект: покой

Персонаж не получает штрафов за ранения.

ПРИКОСНОВЕНИЕ ПОКОЯ

Требования: *Формула Покоя d6+*
Пункты силы: 1/2
Дистанция: касание
Длительность: избавить от *шока* мгновенно/иммунитет к боли на 1 час
Аспект: покой

Коснувшись другого персонажа, посвящённый выводит его из состояния *шока*.

Если потратить 2 ПС, можно избавить цель от болевых ощущений. Объект воздействия в течение 1 часа не чувствует боли и не получает штрафов за ранения.

Примечание: в случае активного сопротивления, успешность касания определяется проверкой *Формулы Покоя* против *Защиты* цели.

ПОДАВЛЕНИЕ ЭМОЦИЙ

Требования: *Формула Покоя d6+*
Пункты силы: 1
Дистанция: касание
Длительность: 1 час
Аспект: покой

Прикоснувшись к телу другого персонажа, посвящённый полностью успокаивает его сознание. После применения этой способности цель в течение 1 часа не подвержена любым воздействиям на психику. Её нельзя напугать, разозлить и т.п.

Пока длится эффект, объект воздействия отличается некоторой отрешённостью, его мимика заторможена, а голос становится монотонным и не способен менять интонацию.

Примечание: в случае активного сопротивления, успешность касания определяется проверкой *Формулы Покоя* против *Защиты* цели.

ДЫХАНИЕ ПОКОЯ

Требования: *Формула Покоя d8+*
Пункты силы: 2
Дистанция: БШ
Длительность: 10 раундов (в помещении)/5 раундов (на улице)
Аспект: покой; облако газа может смещаться под действием ветра со скоростью 2d6.

Персонаж выдыхает на окружающих облако усыпляющего газа. Для обозначения зоны воздействия используется БШ, который можно разместить только возле персонажа применившего *Дыханье покоя*. Цели в области шаблона должны осуществить проверку *Выносливости*, чтобы избежать воздействия.

Провал: цель теряет сознание и не может пользоваться *сверхспособностями*. Эффект сохраняется в течение одного часа. **Простой успех:** *усталость* цели возрастает на 1 ступень. **Успех и подъём:** цель успела задержать дыхание и не подвергается воздействию.

Примечание: противогазы или другие способы задержки дыхания защищают от действия этой силы. На персонажей, владеющих *Формулой Покоя,* этот газ не действует, пока у них в запасе есть хотя бы 1 ПС.

ФОРМУЛА ВЕТРА

Вечный странник, скользящий по просторам Пустоты. Своевольный, непредсказуемый и капризный. Он может в мгновение ока перенести вас в Землю Обетованную или сбросить в пылающие глубины Преисподней.

Каждый, кто решиться позвать его на помощь, должен быть чуточку безрассудным и сумасшедшим... Как и сам Ветер.

АСПЕКТ: ВЕТЕР

Сквозняк: Ветер показывает свой взбалмошный нрав при любом проявлении. Он треплет волосы окружающих, играет с просторной одеждой, задувает и снова зажигает свечи... Возле того, кто призывает Ветер, всегда ощущается лёгкое движение воздуха.

Свистящий голос: Ветер изменяет голос персонажа. Произносимые слова становятся свистящими и шипящими.

БРАТ ВЕТРА

Требования: *Формула Ветра d4+*
Пункты силы: не расходует
Дистанция: 50 (прямая видимость)/4 (через стену или под землёй)
Длительность: дар
Аспект: ветер

Персонаж может видеть и слышать бесплотных существ. Например, призраков или колдунов в *Облике ветра*.

ШАГ ВЕТРА

Требования: *Формула Ветра d4+*
Пункты силы: не расходует
Дистанция: на себя
Длительность: дар
Аспект: ветер

Пока активен этот *дар*, *Шаг* персонажа равен 10. Для бега персонаж использует d10 вместо d6.

ОБЛИК ВЕТРА

Требования: *Формула Ветра d6+*
Пункты силы: 2
Дистанция: на себя
Длительность: 1 час
Аспект: ветер; действует на бесплотных

Персонаж превращается в ветер вместе со всем своим снаряжением и одеждой. В этом облике персонаж может летать, а также просачиваться сквозь щели. Ветер нельзя увидеть, но можно почувствовать, как движение воздуха.

В этом облике персонаж не способен поднимать и нести тяжёлые предметы. Его силы недостаточно, чтобы оторвать от земли машину или человека.

Персонаж в образе ветра недоступен для электронных средств связи (рации, мобильники и т.п.). Он может разговаривать с окружающими, но при этом его голос совершенно не похож на человеческий.

ШАГ: 10	ЗАЩИТА: не изменяется	СТОЙКОСТЬ: 8
ЛОВК	не изменяется	**Навыки:** соответствуют *навыкам* персонажа, но в облике ветра нельзя использовать снаряжение. **Сверхспособности:** только *Брат Ветра* и *Вселение*. Остальные в этом облике недоступны.
СМЕК	не изменяется	
СИЛ	не изменяется	
ХАР	не изменяется	
ВЫН	не изменяется	

Бесплотный: персонаж может получить повреждения только от некоторых *сверхспособностей* и заговорённого оружия. Кроме того, теперь он сам может нападать на других бесплотных, используя *Формулу Ветра* в качестве атакующего *навыка*.
Гость из зазеркалья: персонаж отражается в зеркалах.
Иммунитет: яды и болезни.
Не дышит: персонажу не нужно дышать, на него не действуют газы, и он не может задохнуться.
Полёт: посвящённый в облике ветра может летать. *Вертикальная манёвренность* 0.

УДАР ВЕТРА

Требования: *Формула Ветра d6+*
Пункты силы: 1
Дистанция: 10
Длительность: мгновенно
Аспект: ветер; действует на бесплотных

Персонаж наносит удар, энергия которого переносится Ветром на большое расстояние. Таким способом можно ударить врага, находящегося на значительном удалении. Повреждения, получаемые целью, соответствуют урону в рукопашном бою. Учитывается оружие и *Сила* персонажа. Например, если нанести *Удар Ветра* ножом, жертва получит колотую или резаную рану.

ВСЕЛЕНИЕ

Требования: *Формула Ветра d8+*
Пункты силы: 1
Дистанция: касание
Длительность: 1 час
Аспект: ветер

Находясь в облике ветра, посвящённый может завладеть телом другого человека, если тот вдохнёт его как воздух. Противогазы и другие способы защиты дыхания исключают возможность вселения.

Успешность применения этой *силы* определяется проверкой *Формулы Ветра* против *Характера* жертвы.

Вселившийся полностью контролирует тело и сознание своей жертвы. Хозяин тела ничего не помнит о действиях вселившегося. Если подконтрольный погиб, посвящённый просачивается из него наружу в облике ветра.

Для всех необходимых проверок используются *параметры* персонажа, завладевшего чужим телом. Например, если взрослый мужчина вселится в маленькую девочку, то значительно увеличит её *Ловкость* и *Силу*.

Не забывайте, что Ветер сильно искажает голос посвящённого. Если он попробует с кем-либо заговорить, то может легко себя демаскировать.

Примечание: Пока персонаж находится в чужом теле, ПС за *Облик ветра* не расходуются.

Сопротивление: в конце каждого часа жертва делает повторную проверку *Характера* против *Формулы Ветра* вселившегося. Сопротивляться могут как *Дикие карты*, так и *статисты*.

ФОРМУЛА СМЕРТИ

Эта сила не принадлежит миру живых. Мы призываем её с другой стороны бытия и поэтому не должны забывать, что она изначально враждебна нашей реальности.

Никто из живых не может понять Смерть до того момента, как сам отправится в мир мёртвых. Её никогда не беспокоят по пустякам. С самого сотворения времени и пространства она ещё ни разу не была использована во благо.

АСПЕКТ: СМЕРТЬ

Зона поражения: продолжительное использование Смерти (от 10 минут и дольше) гарантированно убивает всех насекомых, птиц, мелких рыб и животных в радиусе 50 метров от того, кто использует её силу. В воздухе отчётливо ощущается лёгкий запах гниения.

Глаза мертвеца: глаза посвящённого становятся абсолютно чёрными, как будто зрачки заполнили своим цветом всё глазное яблоко.

ОБНАРУЖЕНИЕ МЁРТВЫХ

Требования: *Формула Смерти d4+*
Пункты силы: не расходует
Дистанция: 50 (прямая видимость) / 4 (через стену или под землёй)
Длительность: дар
Аспект: смерть

Персонаж видит мёртвых существ в темноте и через преграды. Кроме останков живых существ, к мёртвым относятся *Демоны Смерти* и колдуны в облике ходячих трупов.

ВЗГЛЯД СМЕРТИ

Требования: *Формула Смерти d4+*
Пункты силы: не расходует
Дистанция: 10
Длительность: дар
Аспект: смерть

Персонаж способен причинять невыносимую головную боль тому, кто смотрит ему в его глаза (не более одной цели одновременно). Успешность воздействия определяется проверкой *Формулы Смерти* против *Характера* жертвы.

В случае успеха цель впадает в *шок*, а при провале на 1 час не восприимчива к повторному воздействию.

От этой силы можно защититься, если не смотреть посвящённому в глаза. Также стоит использовать зеркала или зеркальные очки, поскольку отражённый *Взгляд Смерти* не причиняет вреда.

ЯДОВИТЫЙ ПОТ

Требования: *Формула Смерти d6+*
Пункты силы: 1
Дистанция: касание
Длительность: 10 минут
Аспект: смерть

На коже персонажа выступает ядовитый пот, который при контакте с открытыми участками тела или попадании в организм вызывает удушье и смерть. Ядовитый пот не имеет цвета и запаха, может быть добавлен в пищу или нанесён на оружие.

На персонажей, владеющих *Формулой Смерти*, этот яд не действует, пока у них в запасе есть хотя бы 1 ПС.

Успешность отравления определяется проверкой *Формулы Смерти* против *Выносливости* жертвы.

Успех и подъём: цель в *шоке* и погибает через 2d6 раундов. **Простой успех:** цель получает 1 *ранение*, а её *Усталость* увеличивается на 1 ступень. **Провал:** Усталость жертвы увеличивается на 1 ступень.

Примечание: яд полностью исчезает в течение 10 минут после выделения, не оставляя никаких следов.

ДЫХАНИЕ СМЕРТИ

Требования: *Формула Смерти d6+*
Пункты силы: 2
Дистанция: БШ
Длительность: 10 раундов (в помещении) / 5 раундов (на улице)
Аспект: смерть; облако газа может смещаться под действием ветра со скоростью 2d6;

Посвящённый выдыхает на противников облако ядовитого газа зеленоватого цвета. Для обозначения зоны воздействия используется БШ, который можно разместить только возле персонажа, применившего *Дыханье смерти*. Цели в области шаблона должны осуществить проверку *Выносливости*, чтобы избежать воздействия.

Провал: жертва в *шоке* и погибает через 2d6 раундов. **Простой успех:** *Усталость* цели возрастает на 1 ступень. **Успех и подъём:** цель успела задержать дыхание и не подвергается воздействию.

Примечание: для успешного воздействия жертва должна вдохнуть газ. Противогазы или другие способы задержки дыхания защищают от действия этой силы.

На персонажей, владеющих *Формулой Смерти*, этот газ не действует, пока у них в запасе есть хотя бы 1 ПС.

ПЛОТЬ СМЕРТИ

Требования: *Формула Смерти d8+*
Пункты силы: 2
Дистанция: на себя
Длительность: 1 час
Аспект: смерть

Посвящённый на некоторое время превращает себя в ходячий труп. В таком облике героя гораздо сложнее уничтожить, ведь он не дышит, и его сердце не бьётся. В образе трупа посвящённый может пользоваться предметами и сверхспособностями с прежней эффективностью.

Он также сохраняет способность разговаривать, правда голос становится непохожим на человеческий.

Когда персонаж возвращается в нормальное состояние, все раны которые он получил, будучи трупом, затягиваются не оставляя шрамов, сломанные кости сращиваются, а потерянные конечности отрастают заново. При этом не нужно тратить *Пункты силы* на регенерацию.

ШАГ, ЗАЩИТА, СТОЙКОСТЬ: не изменяются		
ЛОВК	не изменяется	**Навыки:** соответствуют *навыкам* персонажа. **Сверхспособности:** в этом облике можно использовать другие *сверхспособности*.
СМЕК	не изменяется	
СИЛ	не изменяется	
ХАР	не изменяется	
ВЫН	не изменяется	

Иммунитет: яды и болезни.
Нежить: персонажу не нужно дышать, на него не действуют газы, и он не может задохнуться.
- +2 к попыткам выйти из *шока*.
- +2 к базовой *Стойкости* персонажа.
- Не получает штрафов за ранения. Не получает дополнительного урона от прицельных выстрелов.

Бессмертный: Даже погибнув, персонаж оживает через 2d6 минут, если ему не отрубили голову или его тело не было полностью уничтожено (например, взрывом).

ФОРМУЛА ВОДЫ

Она воплощение времени и пространства. Вода преодолевает километры и столетия, унося с собой все наши надежды, страхи и сомнения. В каждой капле хранятся миллиарды событий и цветов. В бездонных глубинах океанов спит вся прошедшая история Вселенной. Вода никогда не замедляет своего течения и никогда не поворачивает вспять. Она постоянно движется куда-то вперёд, к какой-то непостижимой для человеческого сознания цели. Вода смотрит, Вода слушает, Вода помнит.

АСПЕКТ: ВОДА

Кожа персонажа, призывающего силы Воды, становится влажной и скользкой как у морских жителей. А в его голосе отчётливо слышится негромкое журчание множества маленьких ручейков.

ХОЖДЕНИЕ ПО ВОДЕ

Требования: *Формула Воды d4+*
Пункты силы: не расходует
Дистанция: на себя
Длительность: дар
Аспект: вода

Пока активен этот *дар*, персонаж может двигаться по поверхности воды как по земле. Кроме того, посвящённый может по собственному желанию в любой момент нырнуть в толщу воды, а также вернуться обратно на поверхность.

ВОДНОЕ ДЫХАНИЕ

Требования: *Формула Воды d4+*
Пункты силы: не расходует
Дистанция: на себя
Длительность: дар
Аспект: вода

Пока активен этот *дар*, персонаж может дышать под водой.

ГИДРОУДАР

Требования: *Формула Воды d6+*
Пункты силы: 1/2/3
Дистанция: 20
Длительность: мгновенно
Аспект: вода

Посвящённый может «взорвать» определённый объём жидкости, создав таким образом направленный гидроудар. Наполненная до краёв ванная может быть расколота в мелкую чугунную крошку, а водопроводная труба разорваться в клочья.

Для обозначения зоны поражения используются круглые шаблоны, максимальные размеры которых зависят от объёма «взрываемой» воды. Фляга МШ, ванная СШ, бассейн БШ. Чем больше размер шаблона, тем выше расход *пунктов силы*. Персонажи, попавшие в зону гидроудара, могут осуществить простую проверку *Ловкости*, чтобы избежать повреждений.

Повреждения: 2d6/2d8/2d10; зависят от размеров шаблона. По желанию посвящённого гидроудар может наносить нелетальные повреждения. В этом случае пострадавшие персонажи будут считаться оглушёнными.

Примечание: вода не должна находиться внутри живого существа. Также нельзя «взорвать» таким способом персонажей, находящихся в облике воды.

ПЛОТЬ ВОДЫ

Требования: *Формула Воды d6+*
Пункты силы: 2
Дистанция: на себя
Длительность: 1 час
Аспект: вода

Персонаж превращается в поток воды вместе со своим снаряжением и одеждой. В данном облике персонаж может просачиваться сквозь щели между дверями, в вентиляционные отверстия и т.п. Кроме того, поток способен забираться на ступеньки лестниц или преодолевать небольшие бордюры (не выше 50 см). Однако поток не может просочиться в землю или песок.

В этом состоянии невозможно использовать снаряжение, другие сверхспособности или атаковать существ, не являющихся бесплотными.

Впрочем, в определённых ситуациях поток может утопить противника, но для этого ему необходимо попасть в его дыхательные пути.

Кроме того, персонаж недоступен для электронных средств связи. Сам посвящённый может общаться с окружающими, правда, его голос сильно изменяется и становится непохожим на человеческий.

ШАГ: 8	ЗАЩИТА: не изменяется	СТОЙКОСТЬ: 8
ЛОВК	не изменяется	**Навыки:** соответствуют *навыкам* персонажа, но в этом облике нельзя использовать снаряжение. **Сверхспособности:** в этом облике недоступны.
СМЕК	не изменяется	
СИЛ	не изменяется	
ХАР	не изменяется	
ВЫН	не изменяется	

Объём потока (в литрах) равен массе персонажа (в килограммах).
Бесплотный: персонаж может получить повреждения только от некоторых сверхспособностей и заговорённого оружия. Кроме того, теперь он сам может нападать на других бесплотных, используя *Формулу Воды* в качестве атакующего *навыка*.
Иммунитет: огонь, яды и болезни.
Не дышит: персонажу не нужно дышать, на него не действуют газы, и он не может задохнуться.
Незамерзающий: поток воды не замерзает при минусовой температуре, но остаётся уязвимым для *Формулы Холода*.
Слияние: когда персонаж возвращается в нормальное состояние, поток собирается воедино, даже если был разделён на части. В этом случае отдельные маленькие объёмы испаряются без следа, а персонаж появляется там, где сосредоточен основной объём потока.

ПАМЯТЬ ВОДЫ

Требования: *Формула Воды d8+*
Пункты силы: 1 — 5
Дистанция: до 20
Длительность: смотри описание
Аспект: вода

Вода способна сохранять зрительные образы прошлого, а посвящённый может узнать то, что «видела» вода. В этом случае вода выступает в роли скрытой видеокамеры.

Персонаж может увидеть, что произошло в комнате, где находился стакан минералки. Или события, случившиеся на берегу водоёма.

При этом есть ряд важных ограничений:

- Вода не сохраняет звуки. Только изображения.
- Цвета не сохраняются. «Картинка» видений как в чёрно-белом кино.
- Образы прошлого размыты, словно смотришь на что-то через водяную рябь. Невозможно распознать мелкие надписи (книги) или подробно рассмотреть лица.
- Замёрзшая вода (снег, лёд) не обладает памятью, а также «забывает» увиденное если была заморожена.
- Если воду перемещали в пространстве, то она плохо воспринимает события перемещения. Стоячая вода (пруд, вода в графине) сохраняют образы лучше всего.
- У воды ограниченный радиус обзора, и зависит он от суммарного объёма. Минимальный пригодный объём для запоминания образов — 0,5 л. Дальность обзора 2 клетки от кромки воды. У больших объёмы (озёра, моря, океаны) дальность обзора составляет 20 клеток от кромки воды.

• Можно использовать воду, находящуюся внутри живого человеческого тела. При этом персонаж видит и чувствует то, что видела и чувствовала цель. Мысли человека таким способом прочитать нельзя, только ощущения.

• При чтении памяти воды с живого существа на персонаже отражаются все травмы, полученные целью в указанный отрезок прошлого. Например, если цель порезала палец ножом, наблюдатель получит аналогичную травму. Впрочем, таким способом невозможно потерять конечность (например, если жертве оторвало ногу). В таких случаях конечность наблюдателя на 1d6 минут сковывает паралич.

• С мёртвого тела можно получить лишь обрывочный поток воспоминаний из разных периодов жизни. Узнать что-то конкретное невозможно.

• Расход *пунктов силы* зависит от глубины взгляда в прошлое. Чтобы заглянуть на 1 час назад, необходимо потратить 1 *пункт силы*. Максимальная глубина взгляда составляет 5 часов. Наблюдатель получает информацию мгновенно: чтобы осмыслить увиденные события, ему достаточно всего нескольких секунд.

ФОРМУЛА ЖИЗНИ

Главное сокровище нашей грани реальности. В мире живых она повсюду: в каждой клетке, в каждой мысли, в каждом слове. Она взволнованно бурлит, она подчиняет разум велению чувств. Сила Жизни воистину безгранична, однако требует внимательного и бережного обращения.

АСПЕКТ: ЖИЗНЬ

Свечение: кожа посвящённого, который призывает себе на помощь Жизнь, начинает светиться тёплым белым или бледно-жёлтым светом. Эта особенность в некоторых ситуациях может демаскировать персонажа.

Разрушитель нежити: ожившие трупы, колдуны в облике мертвецов, а также демоны Смерти получают 2d8 повреждений при любом воздействии с помощью *Формулы Жизни* (например, попытке исцелить). Подобные повреждения считаются как урон от *тяжёлого оружия*.

АБСОЛЮТНЫЙ ИММУНИТЕТ

Требования: *Формула Жизни d4+*
Пункты силы: не расходует
Дистанция: на себя
Длительность: дар
Аспект: жизнь

Персонаж получает иммунитет к всевозможным ядам, токсинам, вирусам и другим отравляющим веществам. Он может спокойно разгуливать в зоне смертоносной эпидемии или находиться в комнате, заполненной ядовитым газом. Алкоголь, никотин и наркотики также не оказывают на героя негативного воздействия.

Но помните, что данная сила не даёт персонажу брони. Он по-прежнему уязвим для оружия и *сверхспособностей*. Его кожа может пострадать от огня, пуль, кислоты и т.п.

Примечание: когда отрава имеет сверхъестественное происхождение (*Дыханье Покоя*, *Дыханье Смерти* и т.п.), необходимо сравнить *Формулу Жизни* и соответствующую *сверхспособность* атакующего. Если значение *Формулы* окажется выше — персонаж не подвергается воздействию. В противном случае герой должен выполнить проверку *Выносливости*, согласно описанию отравляющей сверхспособности.

ОБНАРУЖЕНИЕ ЖИВЫХ

Требования: *Формула Жизни d4+*
Пункты силы: не расходует
Дистанция: 50 (прямая видимость) / 4 (через стену или под землёй)
Длительность: дар
Аспект: жизнь

Персонаж видит живых существ даже в темноте и через стены. Примечание: ожившие мертвецы и демоны Смерти не могут быть обнаружены с помощью данной способности.

ИСЦЕЛЯЮЩЕЕ КАСАНИЕ

Требования: *Формула Жизни d6+*
Пункты силы: 1 (на себя) / 2 (на других)
Дистанция: касание
Длительность: мгновенно
Аспект: жизнь

Прикоснувшись к месту ранения, посвящённый заживляет любые раны и повреждения. В отличие от *Регенерации* данная *сила* может применяться как к самому себе, так и к другим. Но в последнем случае персонажу необходимо потратить в два раза больше пунктов силы.

Необходимо помнить, что таким способом невозможно прирастить пострадавшему отрубленную конечность или голову. Зато можно избавиться от ядов, действующих на организм (например, транквилизаторов или алкоголя). Для подобных ситуаций проверка успешности не требуется.

Если яд был создан с помощью Слова, для лечения необходимо осуществить успешную проверку *Формулы Жизни* целителя против соответствующей *Формулы* отравителя.

Исцелённый персонаж избавляется от *шока*.

Примечание: в случае активного сопротивления, успешность касания определяется проверкой *Формулы Жизни* против *Защиты* цели.

ЗАРЯД БОДРОСТИ

Требования: *Формула Жизни d6+*
Пункты силы: 1
Дистанция: касание
Длительность: мгновенно
Аспект: жизнь

Простое касание полностью избавляет цель от *усталости*.

Примечание: В случае активного сопротивления, успешность касания определяется проверкой *Формулы Жизни* против *Защиты* цели.

ДЫХАНИЕ ЖИЗНИ

Требования: *Формула Жизни d8+*
Пункты силы: 2
Дистанция: касание
Длительность: мгновенно
Аспект: жизнь

Посвящённый вдыхает жизнь в мёртвое тело и таким образом оживляет его. Травмы, полученные погибшим персонажем, не заживляются и требуют отдельного лечения.

Сложность воскрешения будет зависеть от того, как давно погиб персонаж. Каждые 10 часов с момента смерти добавляют штраф −2 к проверке данной способности.

Например, чтобы оживить человека, погибшего 24 часа назад, потребуется осуществить проверку Формулы Жизни со штрафом −4. Если цель погибла больше трёх дней назад, её оживить невозможно.

Примечание: невозможно таким способом оживить тело с отрубленной головой, тело самоубийцы, а также, если тело было полностью уничтожено, или в нём не хватает каких-то жизненно важных органов.

УЛУЧШЕННАЯ РЕАКЦИЯ

Человек, развивший в себе навыки контроля над собственным телом, играючи выполняет сложнейшие акробатические фигуры, легко обгоняет поезда и даже способен увернуться от смертоносной пули.

Многие оперативники Уставов обладают молниеносной реакцией, которая помогает бороться даже с самыми шустрыми противниками.

НЕВЕРОЯТНЫЙ ПРЫЖОК

Требования: *Улучшенная реакция d4+*
Пункты силы: 1
Дистанция: прыжок до 10 клеток в длину / до 10 метров в высоту
Длительность: мгновенно
Аспекты: расширенные зрачки; быстрые и резкие движения

Посвящённый способен прыгать на расстояния, недоступные обычному человеку. Использование данной *силы* не наносит персонажу повреждений при приземлении. *Улучшенная реакция* помогает ему сгруппироваться и позволяет избежать травм.

РЫВОК

Требования: *Улучшенная реакция d6+*
Пункты силы: 2 за каждый раунд погони
Дистанция: на себя
Длительность: 1 раунд погони
Аспекты: расширенные зрачки; быстрые и резкие движения

Позволяет участвовать в погоне на высоких скоростях. Например, гнаться или убегать от автомобиля. При этом *предельная скорость* персонажа считается равной 40.

Данная способность очень быстро расходует *пункты силы* и годится только для обычных погонь продолжительностью 5 раундов. Персонаж не может использовать *Рывок* для того, чтобы бежать несколько часов или дней.

УКЛОНЕНИЕ

Требования: *Улучшенная реакция d8+*
Пункты силы: 1
Дистанция: на себя
Длительность: мгновенно
Аспекты: расширенные зрачки; быстрые и резкие движения

Посвящённый может уклониться от любого удара в ближнем бою, а также выстрела или подобной дистанционной атаки.

Заявка на уклонение может быть произведена в любой момент сражения. Даже, когда противник успешно выполнил проверку на попадание по персонажу. Число сторон, с которых наносятся удары или ведётся обстрел, значения не имеет.

Единственным условием является то, что персонаж должен иметь возможность действовать: то есть ещё не сходил или выжидает. Если герой израсходовал свой ход, он не может использовать данную *силу*.

ЧУДОВИЩНАЯ СИЛА

Многие люди в минуты опасности способны творить чудеса: поднимать тяжёлые бетонные плиты, гнуть руками арматуру, держать полученный удар. Большинство считает такие истории байками жёлтой прессы или городскими легендами.

Однако тот, кто развивает в себе навыки управления чудовищной силой, становится поистине опасным противником.

АСПЕКТ: ПРОБИВАНИЕ ПРЕПЯТСТВИЙ

Чудовищная сила помогает проламывать стены и подобные препятствия. Отдельная проверка такой атаки не требуется, главное, чтобы итоговый урон был больше прочности препятствия. Даже если преграда не была пробита с первого удара, её прочность в месте удара уменьшается в 2 раза.

При этом посвящённый не получает никаких травм за исключением небольших синяков и ссадин.

ЧУДОВИЩНЫЙ УДАР

Требования: *Чудовищная сила d4+*
Пункты силы: 1/2
Дистанция: касание
Длительность: мгновенно
Аспекты: пробивание препятствий; успешность воздействия определяется проверкой *навыка Драки*

Персонаж может нанести удар невероятной силы, сокрушающий всё на своём пути.

Повреждения: *Сила* + *Чудовищная сила* + оружие в руках персонажа (если оно есть)

Потратив 2 *пункта силы*, персонаж увеличивает силу *Чудовищного удара* и способен повредить даже бронированную цель: ББ 6, считается как *тяжёлое оружие*.

Примечание: если удар не достиг цели, то персонаж всё равно тратит указанное число *пунктов силы*. В этом случае вложенная энергия расходуется вхолостую.

НЕМЫСЛИМАЯ НАГРУЗКА

Требования: *Чудовищная сила d6+*
Пункты силы: 1/2
Дистанция: касание
Длительность: 1 раунд

Позволяет персонажу легко поднимать, а также некоторое время нести на себе очень тяжёлые предметы. Человек может поднять над собой объект габаритами с легковой автомобиль. Более крупные объекты можно только толкать.

Максимальный вес зависит от уровня *Чудовищной силы*:

- d6 = 1 тонна.
- d8 = 3 тонны.
- d10 = 5 тонн.
- d12 = 10 тонн.

Кроме того, персонаж может резко поднять и швырнуть тяжёлый предмет на расстояние до 10 клеток, потратив на это 2 пункта силы. Для уворота от брошенного предмета потенциальные жертвы осуществляют простую проверку *Ловкости*.

Если увернуться не удалось, цель получает повреждения. Точный урон зависит от веса объекта:

- Объект намного легче жертвы = 1d6 повреждений.
- Примерно равен весу жертвы = 2d6 повреждений.
- Значительно тяжелее жертвы = 3d6 повреждений.

Например, швырнув террориста в одного из его сообщников, вы нанесете им 2d6 повреждений (поскольку вес «снаряда» сопоставим с весом жертвы). Если использовать табуретку, урон будет значительно меньше - всего 1d6. Поэтому имеет смысл выбрать что-нибудь потяжелее. Скажем, бросок легкового автомобиля может стать серьёзной проблемой для вашего оппонента. Целых 3d6 повреждений!

СМЯГЧЕНИЕ СТОЛКНОВЕНИЙ

Требования: *Чудовищная сила d8+*
Пункты силы: не расходует
Дистанция: на себя
Длительность: дар
Аспекты: пробивание препятствий

Эта сила помогает персонажу пережить последствия падений и столкновений с твёрдыми препятствиями. Пока активен этот *дар*, посвящённый не может получить больше 1d6 повреждений, независимо от скорости столкновения и высоты падения.

Примечание: эта сила не защищает от рукопашных атак, пуль и взрывов.

РЕГЕНЕРАЦИЯ

Человеческое тело на самом деле не настолько хрупкая оболочка, как думают непосвящённые. Сила духа способна мгновенно восстанавливать повреждённые ткани и органы.

АСПЕКТ: РЕГЕНЕРАЦИЯ

Безусловный успех: для применения *Регенерации* не требуется выполнение никаких проверок, главное, чтобы у персонажа хватило запаса *пунктов силы*.

Напряжение: эта сверхспособность мгновенно расходует огромные запасы энергии и сопровождается обильным потоотделением. Зрачки персонажа расширены, на лбу выступают вены.

Сохранение улик: эта сверхспособность не убирает следы крови и не восстанавливает порванную одежду персонажа.

ЗАЖИВЛЕНИЕ РАН

Требования: *Регенерация d4+*
Пункты силы: 1/2/3
Дистанция: на себя
Длительность: все ранения заживают за 1 раунд
Аспекты: регенерация

Персонаж может мгновенно срастить повреждённые ткани, восстановить сломанные кости и выйти из *шока*.

Расход *пунктов силы* зависит от тяжести ранения: от 1 до 3 (при этом герой выходит из *шока*). Чтобы просто избавиться от *шока*, персонажу нужно потратить 1 *пункт силы*.

Примечание: таким способом невозможно пережить отрывание/отрубание головы или полное уничтожение тела. Например, если персонаж был раздавлен промышленным прессом.

ВЫВЕДЕНИЕ ТОКСИНОВ

Требования: *Регенерация d6+*
Пункты силы: 2
Дистанция: на себя
Длительность: все токсины выводятся за 1 раунд
Аспекты: регенерация

Персонаж выводит из организма все отравляющие вещества и токсины, под действием которых он находится. Таким способом можно избавиться и от большинства ядов, вызываемых *сверхспособностями*.

Выведенные вещества перестают оказывать воздействие на персонажа, однако он не приобретает к ним иммунитета.

РЕПРОДУКЦИЯ ОРГАНОВ

Требования: *Регенерация d8+*
Пункты силы: 1/2/3
Дистанция: на себя
Длительность: 1-3 часа
Аспекты: регенерация

Персонаж способен отращивать потерянные части тела, словно ящерица свой хвост.

Незначительная часть тела, без которой можно прожить (палец, ухо и т.п.): 1 час / 1 *пункт силы*.

Внутренние органы: 2 часа / 2 *пункта силы*.

Отрастить потерянную конечность: 3 часа / 3 *пункта силы*.

Примечание: таким способом невозможно вернуть отрубленную голову или срастить две половинки рассечённого персонажа. Если мозг умер, *Регенерация* без вмешательства извне невозможна.

СКАНЕР

Некоторые люди обладают врождённой способностью чувствовать информационные потоки, заполняющие Среду. Мысли, эмоции, радиосигналы — ничто не ускользнёт от разума Сканера.

АСПЕКТ: СКАНЕР

Информационные помехи: большое скопление людей (наподобие уличной толпы) или сильный источник шума возле объекта воздействия (вроде наушников с громкой музыкой) налагают штраф −2 на любые попытки ментального контакта или внушения мыслей.

Действует на бесплотных: силы Сканера позволяют общаться с бесплотными существами. При этом персонажу не обязательно видеть бесплотных, достаточно чтобы они находились в зоне воздействия.

НАТОЛКНУТЬ НА МЫСЛЬ

Требования: *Сканер d4+*
Пункты силы: 1
Дистанция: 10
Длительность: мгновенно
Аспекты: расширенные зрачки; сканер

Позволяет внушить объекту воздействия какую-то мысль и заставить выполнить одно простое действие (например, «брось пистолет» или «сходи покурить»).

Если выполнение задачи не угрожает самому объекту или жизни его друзей, проверка не требуется и внушение автоматически считается успешным. В остальных случаях цель может сопротивляться воздействию, осуществив встречную проверку *Характера* против *Сканера*.

Примечание: эта сила не позволяет дать цели долговременную установку (скажем, «убей своего босса на следующей неделе»). Если субъект не приступил к выполнению действия, то через 1 минуту чужая мысль исчезает из его головы.

Также невозможно заставить цель совершить самоубийство (застрелиться, спрыгнуть с крыши и т.п.). Однако сканер способен заманить жертву в опасную ситуацию. Например, заставить противника выглянуть из-за укрытия.

МЕНТАЛЬНЫЙ КОНТАКТ

Требования: *Сканер d6+*
Пункты силы: 1 за каждого персонажа, с которым поддерживается контакт
Дистанция: 20
Длительность: 1 час
Аспекты: расширенные зрачки; сканер

Позволяет мысленно общаться с другими персонажами. При этом глубинная память не доступна для *Сканера*, можно «услышать» лишь то, о чём цель думает в конкретный момент.

Ментальный контакт можно поддерживать только с теми, чьё сознание похоже на человеческое. Сканер может устроить «конференц связь» и обмениваться информацией сразу с несколькими персонажами.

Примечание: можно досрочно прервать контакт или сопротивляться его установлению, осуществив проверку *Характера* против *Сканера*.

РЕНТГЕН

Требования: *Сканер d8+*
Пункты силы: не расходует
Дистанция: 4
Длительность: дар
Аспекты: расширенные зрачки; сканер

На самом деле эта *сила* не имеет никакого отношения к рентгеновскому излучению, но современные посвящённые не слишком изобретательны по части названий. С помощью этой способности персонаж видит предметы, скрытые от человеческого взгляда: содержимое запертых ящиков, объекты за стеной, содержимое чужих карманов и т.п.

Эта сила также позволяет увидеть бесплотных существ.

ВЗЛОМ

Эта способность пробуждается у тех, кто предпочитает не наблюдать, а действовать. Она позволяет посвящённым воздействовать сквозь Среду на объекты материального мира.

ИМПУЛЬС

Требования: *Взлом d4+*
Пункты силы: 1
Дистанция: 20
Длительность: мгновенно
Аспекты: расширенные зрачки

Эта сила позволяет осуществить небольшое воздействие на неодушевлённый предмет. Допустим, открыть или закрыть дверной замок, запустить двигатель автомобиля, отключить рамку металлоискателя и т.п.

Предметы под воздействием *Импульса* не могут перемещаться в пространстве и выполнять действия, которые не позволяет их конструкция.

Например, с помощью этой *силы* можно заставить дрожать кнопки на компьютерной клавиатуре, но нельзя изменить её форму.

КИНЕТИЧЕСКИЙ УДАР

Требования: *Взлом d6+*
Пункты силы: 1
Дистанция: 5/10/15
Длительность: мгновенно
Аспекты: расширенные зрачки, действует на бесплотных.

Невидимая ударная волна, способная отбрасывать врагов.

Повреждения: 2d6 (нелетальные)

При подъёме откидывает цель на 1d4 клетки в направлении, которое укажет атакующий (но только по прямой).

Примечание: если отброшенный персонаж сталкивается с серьёзным препятствием, то впадает в *шок*. Однако это правило не распространяется на бесплотных.

ЭКРАН

Требования: *Взлом d8+*
Пункты силы: 2
Дистанция: вытянутая рука
Длительность: 1 раунд
Аспекты: расширенные зрачки; размытое марево на месте экрана

Невидимый щит, который защищает персонажа от различных повреждений. С его помощью можно спастись от взрыва, пуль или падающей сверху скалы. Максимальные размеры *Экрана* 2×2 метра.

Не пробивается никаким оружием или *сверхспособностями*. Но *Экран* защищает персонажа только с определённой стороны. Поэтому враги могут обойти подобную защиту с тыла.

ГЛАВА ЧЕТВЕРТАЯ

СНАРЯЖЕНИЕ

СНАРЯЖЕНИЕ

В данной главе описывается оружие и снаряжение, используемое оперативниками. Помните, что сотрудники ФСБ не покупают экипировку за свои деньги. Всё необходимое оборудование ваши герои получают в арсенале полка.

ИЗ ФЕДЕРАЛЬНОГО ЗАКОНА О ФСБ

...Сотрудникам органов федеральной службы безопасности разрешается хранение и ношение табельного оружия и специальных средств.

Они имеют право применять боевую технику, оружие, специальные средства, физическую силу, в том числе боевые приёмы борьбы, в соответствии с нормативными правовыми актами Российской Федерации.

НЕСКОЛЬКО ОБЩИХ ВОПРОСОВ

МОЖНО ЛИ КУПИТЬ СВОЁ ОРУЖИЕ?

Персонажи могут купить на общих основаниях некоторые образцы гражданского оружия, предназначенного для самообороны, охоты или занятий спортом. Однако им запрещено использовать его в служебных целях. Чтобы избежать проблем с УСБ, запомните один очень важный момент: оперативникам нельзя применять оружие, не состоящее на вооружении спецполка.

МОЖНО ЛИ ВЗЯТЬ СВОЮ МАШИНУ?

Да, но если личное транспортное средство сломается или будет уничтожено, персонаж будет оплачивать ремонт из своего собственного кармана. Кроме того, злоумышленники могут вычислить вашего героя по номерным знакам. Оперативники стараются не пользоваться личными автомобилями на службе.

МОЖНО ЛИ ИСПОЛЬЗОВАТЬ СВОЮ ТЕХНИКУ?

Аналогичная ситуация. Фанаты своего дела могут тратить зарплату на закупку дополнительной экипировки, но спецполк не будет возмещать подобные расходы.

МОЖНО ЛИ ПРИСТРЕЛИТЬ КОГО УГОДНО?

Если коротко: нет. Порядок применения оружия будет подробно расписан в следующей главе.

МОЖНО ЛИ ОСТАВИТЬ ЗАХВАЧЕННОЕ ОРУЖИЕ СЕБЕ?

Образцы оружия, изъятые у преступников, считаются вещественными доказательствами и передаются в полк вместе с другими уликами. Присвоение подобных предметов является преступлением.

ПРАВИЛА ВЫДАЧИ ОРУЖИЯ И СНАРЯЖЕНИЯ

Существует несколько категорий экипировки, в зависимости от которых меняются правила выдачи и хранения предметов снаряжения. За нарушение установленного порядка персонажа ждёт неизбежное дисциплинарное наказание.

Также необходимо помнить, что оперативники отчитываются за выданное снаряжение. Бензин для служебного автомобиля, патроны для оружия, командировочные деньги — всё это находится под контролем. Любые расходы фиксируются в бумажных отчётах и тщательно проверяются командирами. Потеря или порча имущества может обернуться для персонажа серьёзными проблемами.

СТАНДАРТНАЯ ЭКИПИРОВКА

Снаряжение, принадлежащее к этой категории, оперативник всегда держит при себе. Расходуемые компоненты вроде батареек и патронов пополняются в арсенале полка по мере необходимости.

ДОПОЛНИТЕЛЬНАЯ ЭКИПИРОВКА

Выдаётся по запросу командира группы, если она необходима для текущей операции. Если командир на хорошем счету у начальства, такое снаряжение можно получить без лишних вопросов. По завершении операции дополнительная экипировка сдаётся в арсенал полка.

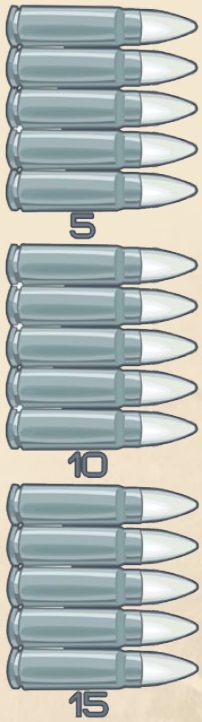
СПЕЦИАЛЬНАЯ ЭКИПИРОВКА

Выдаётся только по приказу командира полка. Подобное снаряжение используется для особо важных операций. По завершении задания специальная экипировка сдаётся обратно в арсенал.

ЭКИПИРОВКА ГРУППЫ

Снаряжение, которое хранится в служебном автомобиле группы. За сохранность отвечает командир группы.

ЗАПАС ПАТРОНОВ



Оставшиеся у героя патроны, легко отследить с помощью специальной шкалы, расположенной с левого края листа персонажа.

Для этого установите канцелярскую скрепку напротив соответствующего числа и перемещайте её по шкале, когда применяете оружие.

Чтобы отобразить большие значения, возьмите несколько скрепок.

Например, если в пулемёте осталось 99 патронов, установите скрепки на значениях 90 и 9.

ВООРУЖЕНИЕ

Всё, что тебе нужно, — это Любовь.
Джон Леннон сказал. Умный человек, убит выстрелом в спину. Грустная история.
Из к/ф «День независимости»

ОБЩИЕ ПРАВИЛА ВЫДАЧИ ОРУЖИЯ:

На руки выдаётся не более одной единицы стрелкового оружия[1] и не более одного комплекта боеприпасов.

За расход боеприпасов и сохранность оружия отчитывается тот, кому оно было выдано.

Некоторые образцы стрелкового оружия выдаются только опытным стрелкам.

ХОЛОДНОЕ ОРУЖИЕ

БОЕВОЙ НОЖ

Стандартная экипировка

Такое оружие удобно для рукопашного боя и бесшумного устранения противников. Нож хранится в особых подвесных ножнах, предназначенных для скрытого ношения. Это современный аналог ножа, состоявшего на вооружении войск НКВД в годы Великой Отечественной Войны.

Клинок отполирован и в некоторых ситуациях его можно использовать как зеркало.

УРОН	*Сила + d4*

Вес: 0,4 кг
Длина: 300 мм
Можно метнуть (Дальность: 3/6/12, Урон: *Сила + d4*)

ОГНЕСТРЕЛЬНОЕ ОРУЖИЕ

ПИСТОЛЕТ «ГЮРЗА»

Стандартная экипировка

Штатное оружие оперативников. В комплект входит кобура скрытого ношения, которая позволяет держать при себе пистолет и два дополнительных магазина к нему.

Пистолет снабжён двумя автоматическими предохранителями: на спусковом крючке и на тыльной стороне рукояти. Если неправильно схватить оружие, выстрелить не получится. Подобная ошибка характерна для персонажей, не обладающих *навыком Стрельбы*.

ДАЛЬН	УРОН	СКОР	МАГАЗИН
12/24/48	2d8	1	18

Патрон: 9×21 мм СП-10, СП-12, СП-13
Длина: 195 мм
Масса: 0,99 кг
ББ 2 (при использовании СП-10 или СП-12), Полуавтомат

Комплект боеприпасов: 3 магазина с патронами СП-10

МАЛОГАБАРИТНЫЙ АВТОМАТ «ВИХРЬ»

Дополнительная экипировка

Небольшие размеры и форма автомата позволяют носить оружие скрытно под верхней одеждой и применять в ограниченном пространстве: узких коридорах зданий, подвалах, подземных переходах, в салонах транспортных средств.

Для «Вихрей», состоящих на вооружении спецполков, используются увеличенные магазины на 30 патронов. Конструкция оружия допускает ведение одиночного и автоматического огня.

ДАЛЬН	УРОН	СКОР	МАГАЗИН
12/24/48	2d8	3	30

Патрон: 9×39 мм СП-5, СП-6
Длина с прикладом: 640 мм
Длина со сложенным прикладом: 396 мм
Масса: 2,46 кг
ББ 2 (СП-5) / **ББ** 4 (СП-6), Авто, ЗВ

Комплект боеприпасов: 2 магазина с патронами СП-5, 1 магазин с патронами СП-6

1 - Не считая табельного пистолета, который выдаётся каждому оперативнику. Имеется ввиду следующее: если персонаж получил в арсенале автомат, снайперскую винтовку ему уже не выдадут.

СНАЙПЕРСКАЯ ВИНТОВКА ВСК-94

Дополнительная экипировка; выдаётся только сотрудникам с навыком Стрельба d8+.

Конструкция винтовки позволяет осуществлять быструю разборку и сборку оружия. В разобранном виде ВСК-94 транспортируется в компактном подсумке или кейсе. Сборка винтовки занимает менее одной минуты. Ударно-спусковой механизм допускает ведение стрельбы одиночными выстрелами или очередями.

Для ВСК-94 разработаны оптические прицелы ПКС-07 (дневной) и ПКН (ночной). Они дают +2 к проверкам *Стрельбы* одиночными выстрелами на средней или дальней дистанции. Кроме того, ночной прицел позволяет вести снайперский огонь в темноте без штрафов за темноту. При стрельбе очередями оптика не даёт никаких преимуществ.

Винтовка комплектуется глушителем звука выстрела. С расстояния 45-50 метров выстрел почти не воспринимается человеческим ухом и прекрасно маскируется посторонними звуками.

ДАЛЬН	УРОН	СКОР	МАГАЗИН
24/48/96	2d8	1 / 3	20

Патрон: 9×39 мм СП-5, СП-6
Длина: 900 мм
Масса без патронов и оптического прицела: 2,7 кг
ББ 2 (СП-5) / **ББ** 4 (СП-6), Авто, 3В

Комплект боеприпасов: 2 магазина с патронами СП-5, 1 магазин с патронами СП-6

АВТОМАТНО-ГРАНАТОМЁТНЫЙ КОМПЛЕКС «ГРОЗА»

Специальная экипировка

Является индивидуальным штурмовым оружием оперативников, включающим в себя автомат и подствольный гранатомёт. Автомат сохранил общее устройство АКС-74У, но компоновка по схеме «буллпап» позволила снизить общую длину оружия.

Переключатель стрельбы с маркировкой «АВ»/«ГР» в виде поворотного рычажка расположен слева над спусковой скобой. За один ход можно либо выстрелить из автомата, либо воспользоваться подствольным гранатомётом. Совмещать два режима одновременно невозможно.

АВТОМАТ

ДАЛЬН	УРОН	СКОР	МАГАЗИН
12/24/48	2d8	3	20

Патрон: 9×39 мм СП-5, СП-6
Длина: 625 мм
Масса: 2,7 кг
ББ 2 (СП-5) / **ББ** 4 (СП-6), Авто, 3В

Комплект боеприпасов: 2 магазина с патронами СП-5, 1 магазин с патронами СП-6

ГРАНАТОМЁТ

ДАЛЬН	УРОН	СКОР	МАГАЗИН
20/40/80	см описание	1	1

Область поражения: смотри описание боеприпасов
Боеприпасы: ВОГ-25 / ВОГ-25П / «Гвоздь»

Комплект боеприпасов: 2 ВОГ-25, 2 ВОГ-25П, 1 «Гвоздь»

КАРАБИН «САЙГА 12-К»

Экипировка группы

Основой для разработки карабина послужил АК-74. Создатели позиционируют его как оружие, хорошо приспособленное для самообороны или охоты.

В автомобиле опергруппы хранятся две «Сайги» с комплектом боеприпасов на каждую. За сохранность оружия отвечает командир группы.

ДАЛЬН	УРОН	СКОР	МАГАЗИН
10/20/40	3-1d6	1	8

Патрон: 12×76 мм,
Длина с прикладом: 910 мм
Длина со сложенным прикладом: 670 мм
Масса с пустым магазином: 3,5 кг
Дробовик, Полуавтомат

Комплект боеприпасов: 3 магазина (патроны 12-го калибра)

ЗАРЯДЫ ДЛЯ ГРАНАТОМЁТА

ГРАНАТА ВОГ-25

Урон: 3d6
Область поражения: СШ
Вес: 0,25 кг

ГРАНАТА ВОГ-25П «ПОДКИДЫШ»

Эта граната после приземления подпрыгивает на полметра вверх. Только укрытия, обладающие подобной высотой, предоставляют бонус *Брони* от её взрыва.

Урон: 3d6
Область поражения: СШ
Вес: 0,275 кг

ГРАНАТА «ГВОЗДЬ»

Содержит отравляющее вещество раздражающего действия CS. Цели, оказавшиеся в зоне поражения, должны осуществить проверку *Выносливости*, чтобы избежать повреждений. Эту гранату невозможно накрыть собой.

Провал: персонаж в *шоке*, его *Усталость* возрастает на 1 ступень. **Простой успех:** *Усталость* персонажа возрастает на 1 ступень. **Успех и подъём:** персонаж переносит воздействие без последствий.

Примечание: противогазы и другие способы защиты дыхания помогают избежать воздействия.

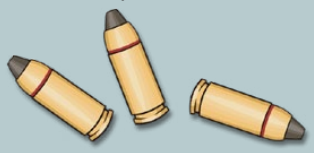
Урон: смотри описание
Область поражения: БШ
Вес: 0,17 кг

ПАТРОНЫ[1]

ПАТРОН СП-10 (9x21 мм)

Стандартная экипировка

Стандартный боеприпас для «Гюрзы».
Вершина пули окрашена в чёрный цвет.
Урон: 2d8
ББ: 2



ПАТРОН СП-12 (9x21 мм)

Дополнительная экипировка

Содержит экспансивную пулю, предназначенную для поражения незащищённого противника.

При попадании в цель пуля деформируется, значительно увеличивая свою площадь и снижая вероятность пробивания цели насквозь.

Вершина пули окрашена в белый цвет.
Урон: 2d8 +2

ПАТРОН СП-13 (9x21 мм)

Дополнительная экипировка

Содержит химический состав, который во время полёта пули оставляет в воздухе заметный светящийся след. Использование таких патронов облегчает корректировку огня.

Вершина пули окрашена в зелёный цвет.
Урон: 2d8
Двойной выстрел даёт не +1, а +2 к атаке.
ББ: 2
Демаскирует стрелка в темноте.

ПАТРОН СП-5 (9x39 мм)

Стандартная экипировка

Снаряжён 16-тиграммовой пулей со стальным сердечником. Обеспечивает хорошую пробиваемость целей, защищённых бронежилетами.

Урон: 2d8
ББ: 2

ПАТРОН СП-6 (9x39 мм)

Стандартная экипировка

Бронебойная модификация предыдущего патрона, содержащая пулю с карбид вольфрамовым сердечником. Вершинка пули окрашивается в чёрный цвет.

Урон: 2d8
ББ: 4

1 - Урон огнестрельного оружия зависит от боеприпасов. Чтобы добавить сражениям достоверности, используйте эти дополнительные правила. Если вам не нужна подобная детализация, возьмите стандартные значения урона, приведённые в описании оружия.

РУЧНЫЕ ГРАНАТЫ

РУЧНАЯ ОСКОЛОЧНАЯ ГРАНАТА

Специальная экипировка

ДАЛЬН	УРОН	ОБЛАСТЬ ПОРАЖЕНИЯ
5/10/20	3d6	СШ
Выдаётся только сотрудникам с *навыком Метание d6+.*		
Комплект боеприпасов: 3 гранаты		

РУЧНАЯ ГАЗОВАЯ ГРАНАТА

Специальная экипировка

Содержит отравляющее вещество раздражающего действия CS. Цели, оказавшиеся в зоне поражения, должны осуществить проверку *Выносливости*, чтобы избежать повреждений.

Провал: персонаж в *шоке*, его *Усталость* возрастает на 1 ступень. **Простой успех:** *Усталость* персонажа возрастает на 1 ступень. **Успех и подъём:** персонаж переносит воздействие без последствий.

ДАЛЬН	УРОН	ОБЛАСТЬ ПОРАЖЕНИЯ
5/10/20	см описание	БШ
Выдаётся только сотрудникам с *навыком Метание d4+.* **Примечание:** противогазы и другие способы защиты дыхания помогают избежать воздействия. Газовую гранату нельзя накрыть собой.		
Комплект боеприпасов: 3 гранаты		

РУЧНАЯ СВЕТОШУМОВАЯ ГРАНАТА

Специальная экипировка

При подрыве гранаты возникает яркая световая вспышка и резкий звук, который может дезориентировать противника. Цели, оказавшиеся в зоне поражения, должны осуществить проверку *Выносливости*, чтобы избежать повреждений.

Провал: персонаж в *шоке*. **Простой успех:** лёгкая дезориентация, до конца раунда любые проверки параметров персонажа осуществляются со штрафом −2. **Успех и подъём:** персонаж переносит воздействие без последствий.

ДАЛЬН	УРОН	ОБЛАСТЬ ПОРАЖЕНИЯ
5/10/20	см описание	СШ
Выдаётся только сотрудникам с *навыком Метание d4+.*		
Комплект боеприпасов: 3 гранаты		

ТАКТИЧЕСКОЕ

СЛУЖЕБНОЕ УДОСТОВЕРЕНИЕ

Стандартная экипировка

Каждому оперативнику выдаётся специальное удостоверение сотрудника ФСБ.

В этом документе отражена следующая информация:

- Фамилия, имя и отчество сотрудника;
- Фотография в форме;
- Звание;

КЕВЛАРОВЫЙ БРОНЕЖИЛЕТ

Экипировка группы

В служебном автомобиле хранится по 1 бронежилету на каждого члена группы. В холодное время года возможно скрытое ношение бронежилета, который легко спрятать под мешковатой верхней одеждой.

Броня: +2 против обычных атак / +4 против пуль

Защищает только корпус

Вес: около 4 кг.

ШЛЕМ

Экипировка группы

Оберегает светлые головы оперативников во время штурмовых операций. Шлем снабжён специальным опускающимся щитком, который защищает лицо персонажа.

В служебном автомобиле хранится по 1 шлему на каждого члена группы.

Броня: +4

Если щиток поднят, лицо персонажа остаётся открытым.

С опущенным забралом персонаж получает штраф −2 ко всем проверкам *Внимания*, но зато его голова полностью защищена.

РАЗГРУЗОЧНЫЙ ЖИЛЕТ

Стандартная экипировка

Жилет из тёмно-синей непромокаемой ткани, снабжённый множеством карманов. Позволяет хранить различные мелкие предметы экипировки: дополнительные обоймы, гранаты, эликсиры, фонарики и т.п. На спине жилета размещена длинная нашивка с надписью «СПЕЦПОЛК ФСБ».

В бою «разгрузка» позволяет персонажу экономить драгоценное время: ему не нужно тратить ход, чтобы выхватить предмет, размещённый в карманах жилета.

Примечание: быстрый выхват возможен лишь при условии, что персонаж сам размещал в жилете снаряжение и знает, где что лежит. Чужая «разгрузка» не позволяет мгновенно извлекать предметы из карманов.

ПРОТИВОГАЗЫ

Стандартная экипировка

Защищают дыхательные пути от негативного воздействия. **Примечание:** надетый противогаз даёт штраф −2 на любые проверки навыка *Внимания*.

УНИФОРМА

Стандартная экипировка

Для проведения силовых акций оперативники используют удобные спецовки серого цвета. Визуально они напоминают форму полицейских, но снабжены особыми знаками различия с символикой спецполка.

Комплект униформы включает в себя штаны, куртку с капюшоном, берцы, перчатки и маску. На правом рукаве куртки расположена нашивка с эмблемой спецполка, к которому принадлежит сотрудник. Левый рукав украшает нашивка с триколором и надписью «Россия ФСБ».

Каждому оперативнику выдаётся два комплекта униформы. Как правило, один из них хранится в служебном автомобиле опергруппы, а другой у сотрудника.

АПТЕЧКА

Экипировка группы

Позволяет оказывать первую помощь пострадавшим. Для серьёзных медицинских операций не предназначена.

Использование аптечки даёт +2 к проверкам *навыка Медицины*.

ИНСТРУМЕНТЫ

Экипировка группы

В служебной машине содержится походный набор инструментов для столярных и слесарных работ: пилы, отвёртки, отмычки, гаечные ключи и т.п.

Использование набора даёт +2 к проверке *навыков Механики* и *Электроники*.

КОМПЛЕКТ АЛЬПИНИСТСКОГО СНАРЯЖЕНИЯ

Экипировка группы

Прочные тросы и карабины могут пригодится во время спасательных операций. Использование альпинистского снаряжения даёт +2 к проверкам *навыка Атлетики*.

ЧЕМОДАНЧИК КРИМИНАЛИСТА

Экипировка группы

Содержит множество различных приборов и тестов, которые позволяют обнаружить широкий спектр улик.

ФОНАРИКИ

Стандартная экипировка

Помогают ориентироваться в темноте.

ПРИБОРЫ НОЧНОГО ВИДЕНИЯ

Дополнительная экипировка

Отменяют штрафы за сумерки и темноту.

ЭЛЕКТРОНИКА

МОБИЛЬНЫЙ ТЕЛЕФОН

Стандартная экипировка

Самый обычный мобильник без лишних наворотов из серии «потерять не жалко». Нет ни камеры, ни диктофона. Используется только в исключительных случаях (например, когда вся остальная техника вышла из строя).

Должностные инструкции не рекомендуют использовать его для передачи служебной информации.

СМАРТФОН

Стандартная экипировка

Имеет цифровую камеру, фотоаппарат, диктофон, доступ в интернет и возможность установки приложений. Устройство снабжено модулями навигации GPS и ГЛОНАСС.

Этот смартфон обеспечивает шифрованную передачу информации во время разговора.

СТАЦИОНАРНАЯ РАЦИЯ

Экипировка группы

В служебном автомобиле установлена радиостанция, работающая на частотах спецполка и других экстренных служб.

НОСИМЫЕ РАЦИИ

Экипировка группы

Также в машине хранится комплект переносных раций — по одной на каждого члена группы.

НОУТБУК

Экипировка группы

Группе выдаётся 1 ноутбук с доступом в интернет и установленным комплектом полезных программ. За сохранность компьютера отвечает командир группы.

ФОТОАППАРАТ

Экипировка группы

Профессиональный фотоаппарат высокого качества. Используется для фотографирования улик и подозреваемых.

ПОИСКОВЫЕ МАЯЧКИ

Дополнительная экипировка

Комплект специальных маячков, с помощью которых можно отслеживать местонахождение объекта. Маячок может быть закреплён на одежду или транспортное средство. Каждое такое устройство имеет размер не больше копеечной монеты.

КОМПЛЕКТ ПОДСЛУШИВАЮЩИХ УСТРОЙСТВ

Дополнительная экипировка

Позволяет вести запись разговоров подозреваемых.

КОМПЛЕКТ МИНИ-КАМЕР

Дополнительная экипировка

С помощью них можно установить визуальное наблюдение за определённой местностью или конкретным человеком.

ТРАНСПОРТ

Для перемещения оперативной группы чаще всего используются специальные автомобили марки «ГАЗ 3110».

ГАЗ 3110 «ВОЛГА»

Макс скорость: 173 км/ч
Масса: 1,7 т
Длина: 4,8 м
Ширина: 1,8 м
Высота: 1,4 м
Уск/ПС: 20/40
Стойкость: 13 (5)
Пассажиры: 1+4

Особенности:

Подушки безопасности: при проверке урона, полученного пассажиром при аварии, вдвое уменьшите количество игральных костей (округление вниз) и уберите ещё одну.

Проблесковый маячок: специальная сирена сигнализирует остальным водителям, что этой машине необходимо уступить дорогу. +2 к проверке манёвра на оживлённых дорогах.

Рёбра жёсткости: +2 к стойкости

Бронированный кузов: броня = 5

АВТОПАРК ПОЛКА

Спецполки располагают достаточно большим парком современной техники, способной удовлетворить вкусы самого привередливого оперативника. И одними «Волгами» список не ограничивается.

Здесь есть и обычные автомобили, которые используются для наружного наблюдения и слежки. Но, как правило, такие автомобили поступают в заводской комплектации.

Если существует необходимость, группа может также заполучить в своё распоряжение воздушный или водный транспорт. А в особо экстренных случаях оперативники могут запросить поддержку в виде тяжёлой бронетехники и боевых вертолётов.

Характеристики современных транспортных средств вы можете найти в книге правил «Дневника авантюриста».

ЭЛИКСИРЫ И ФЕТИШИ

В мире «Волчьего солнца» существуют особая категория посвящённых, которую называют *ведьмачами*. Ведьмачи могут создавать предметы, наделённые сверхъестественными свойствами. Такие предметы бывают двух видов:

ЭЛИКСИРЫ

Это заряды Формулы Слова, растворённые в обычной воде. Для того, чтобы эликсир подействовал, он должен попасть в организм персонажа.

Характеристика *Запас* обозначает число доз, которые содержит сосуд с эликсиром.

ФЕТИШИ

Различные предметы, созданные ведьмачами с использованием тайных заклятий. К фетишам относятся: зачарованное оружие, различные амулеты, обереги и т.п. Для активации фетиша обычно необходимо совершить какие-то определённые действия, например: смазать предмет каплей крови или приколоть оберег к одежде.

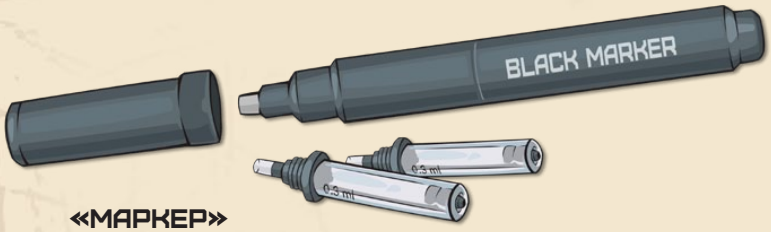
После того, как фетиш активирован, он, как правило, начинает саморазрушаться, расходуя вложенный в него заряд Слова.

СИЛА ЗАКЛЯТЬЯ

Эликсиры и фетиши обладают параметром *Сила заклятья*, которое используется для определения успешности их применения. Например, когда вражеские способности пытаются преодолеть защитный амулет, необходимо выполнить проверку *Силы заклятья* против *сверхъестественного навыка* атакующего персонажа.

СПИСОК ЭЛИКСИРОВ И ФЕТИШЕЙ

В снаряжение оперативников включено несколько подобных предметов. Их создают ведьмачи, сотрудничающие со спецполками.



«МАРКЕР»

Стандартная экипировка
Сила заклятья: d10
Запас эликсира: 1 доза

Так на жаргоне оперативников называется специальный пневматический шприц, замаскированный под чёрный канцелярский маркер. Содержит смесь из нескольких эликсиров, которая под давлением впрыскивается под кожу жертвы.

Маркер не может пробить броню или плотную верхнюю одежду, поэтому для успешного применения необходимо целиться в открытые участки тела. Конструкция пневматического шприца не позволяет использовать его как метательное оружие.

Тот, кому вкололи содержимое шприца, должен выполнить встречную проверку *Выносливости* против *Силы заклятья*, чтобы избежать воздействия эликсира.

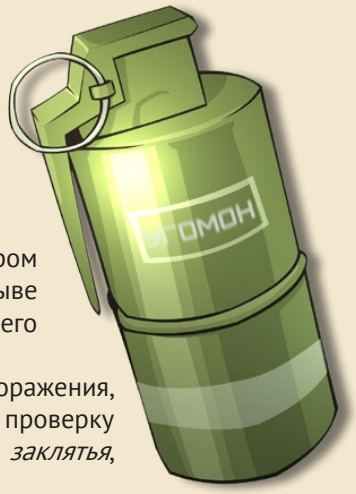
Провал: жертва теряет сознание на 1 час и в течение суток после пробуждения не может пользоваться своими *сверхспособностями*. **Простой успех:** *Усталость* жертвы повышается на 1 ступень, и она в течение 1 часа не может пользоваться своими *сверхспособностями*. **Успех и подъём:** эликсир не подействовал.

Если жертва без сознания или спит, она не может сопротивляться воздействию маркера. В таких ситуациях проверка *Выносливости* не выполняется.

Примечание: маркер действует даже на оживших мертвецов и колдунов, использующих *Плоть Смерти*. Для этого эликсира не имеет значения идёт ли у жертвы обмен веществ или нет.

Каждому сотруднику выдаётся по 5 маркеров.

«УГОМОН»



Специальная экипировка
Сила заклятья: d8
Дальность: 5/10/20
Урон: смотри описание
Область поражения: БШ
Запас эликсира: 1 доза

Граната, заряженная эликсиром *Формулы Покоя*. При разрыве распыляет облако усыпляющего газа.

Цели, оказавшиеся в зоне поражения, могут осуществить встречную проверку *Выносливости* против *Силы заклятья*, чтобы избежать воздействия.

Провал: жертва теряет сознание на 1 час.
Простой успех: *Усталость* жертвы повышается на 1 ступень.
Успех и подъём: эликсир не подействовал.
Примечание: противогазы и другие способы защиты дыхания ограждают от воздействия. Персонажи, владеющие *Формулой Покоя*, неуязвимы для усыпляющего газа, пока у них в запасе есть хотя бы один *пункт силы*.

«ЖИТЕНЬ»

Экипировка группы
Сила заклятья: d8
Запас эликсира: 10 доз

Газовый балончик, содержащий эликсир *Формулы Жизни*. В течение 10 минут после использования залечивает все раны персонажа. Ускоряет регенерацию увечий, но не делает её мгновенной. Например, чтобы отрастить с помощью этого эликсира утраченную конечность, потребуется продолжительный курс лечения. В некоторых случаях житень помогает спасти даже погибших персонажей.

Расход эликсира зависит от тяжести ранений: от 1 до 3 доз.

Чтобы вывести персонажа из состояния при смерти, нужно потратить 5 доз.

Чтобы оживить погибшего персонажа, потребуется 10 доз. Но если с момента смерти прошло более 1 часа, эликсир не поможет.

Примечание: как и *Формула Жизни*, этот эликсир наносит повреждения *Демонам Смерти* и ожившим мертвецам.

В служебной машине хранится запас из 6 балончиков с эликсиром.

«ВЕНГЕРКА»

Экипировка группы

Сила заклятья: d8

Фетиш в виде небольшого зеркала размером с ладонь. Используется как ловушка для бесплотных существ. Чтобы фетиш не потерял своих свойств, его хранят в чехле из непромокаемой ткани или специальном футляре.

Активировать Венгерку просто. Необходимо всего лишь направить зеркало в сторону предположительного местонахождения бесплотного.

Зона воздействия: КШ

Воздействие: бесплотный, оказавшийся в зоне шаблона, должен осуществить встречную проверку *Характера* против *Силы заклятья* фетиша. В случае провала он будет заключён в зеркальную ловушку. Если же персонаж сумел преодолеть воздействие фетиша, зеркало разбивается на мелкие части.

Бесплотные, у которых нет собственной души (призраки), не могут самостоятельно освободиться из фетиша. Все остальные (например, колдуны в облике ветра или воды) могут выбраться на волю через 1d6 часов. Венгерка при этом разрушается.

Также пленники могут освободиться, если зеркало треснет или разобьётся.

Примечание: в каждую такую ловушку можно поймать не больше одного бесплотного. Если в зону действия шаблона попадает несколько подобных существ, проверка выполняется только для ближайшей цели.

В служебной машине хранится 3 таких фетиша. Если оперативникам предстоит охота на бесплотных, они могут получить несколько дополнительных Венгерок в арсенале полка.

«БЕСОГОН»

Экипировка группы

Сила заклятья: d8

Фетиш в виде металлического ножа. Рукоять Бесогона украшает ряд ведьмачьих знаков.

Начинает гудеть в присутствии бесплотных персонажей и таким образом помогает их обнаружить (при условии, что цель находится не далее 10 клеток от ножа). Лезвие ножа отполировано и может быть использовано как зеркало.

Бесогон может наносить урон бесплотным существам.

В служебной машине хранится несколько таких фетишей: по 1 на каждого члена группы.

Урон: Сила + d4 (для обычных врагов) / Сила + d8 (для бесплотных)

Длина: 300 мм

Бесогон можно метнуть. Дальность: 3/6/12

Примечание: Бесогон можно использовать для изгнания бесплотных персонажей из тел, в которые они вселились. Для этого необходимо приложить фетиш к коже одержимого. При попытке изгнания бесплотный осуществляет встречную проверку *Характера* против *Силы заклятья* Бесогона.

Провал: вселившийся впадает в *шок* и покидает захваченное тело. **Простой успех:** бесплотный сохраняет контроль над телом, но его можно попытаться изгнать снова. **Успех и подъём:** бесплотный сохраняет контроль над телом и на 1d6 часов получает иммунитет к повторным попыткам изгнания. Бесогон при этом разрушается.

Рад вас снова видеть, бойцы. Вы уже прогулялись по спецполку, прошли многочисленные психологические тесты, изучили тайные практики Уставов и даже успели заглянуть в арсенал.

Сейчас некоторые из вас думают, что крепко держат судьбу за яйца и способны в одиночку перевернуть Вселенную.

Это не так.

Настало время узнать о тех, с кем вам предстоит столкнуться на тёмных городских улицах. Наши противники опасны и могущественны. Но чем лучше знаешь своего врага... Тем проще его уничтожить.

ГЛАВА ПЯТАЯ
ПРАКТИЧЕСКАЯ КСЕНОФОБИЯ

АНГЕЛЫ

Помните, я говорил об Изначальных, которые создали нашу Вселенную. Плохая новость: они никуда не ушли. Изначальные по-прежнему внимательно следят за миром живых. Причём их присутствие не ограничивается сторонним наблюдением. Загадочные творцы реальности вот уже несколько тысячелетий ведут междоусобную войну и активно вмешиваются в дела смертных.

Нет, они не метают в атеистов молнии с неба и, тем более, не насылают на грешников мор и болезни. Изначальным не нужно признание или поклонение. Их замыслы туманны, но могущество неоспоримо. Для выполнения своей воли в мире живых создатели Вселенной используют… ангелов.

Вижу улыбку у бойца с заднего ряда. Значит, представил себе пузатого карапуза с крылышками или светловолосую цыпочку в полупрозрачной тоге?

Забудьте эти дурацкие стереотипы как страшный сон. У ангелов нет крыльев, а приказы своих хозяев они исполняют отнюдь не проповедями или уговорами.

ЧЕМ ОПАСНЫ?

Ангелы — это посвящённые, которые служат могущественным Изначальным. В обмен на невероятную силу они готовы исполнять любые поручения своих таинственных покровителей.

Им безразличны законы и нормы человеческой морали. Интересы Изначальных глобальны. Безопасность нашего государства или защита невиновных волнует их в самую последнюю очередь. Если судьба столкнёт вас с ангелами, считайте, что вам очень крупно не повезло.

Изначальные улучшают человеческие тела своих эмиссаров, наделяя их невероятной силой и выносливостью. Также они развивают скрытые способности у тех, кто согласился им помогать. Ангелы могут стать серьёзной проблемой даже для матёрых оперативников.

КОНТРАКТЫ

Посланники Изначальных редко работают в одиночку. Чаще всего они вербуют себе помощников из посвящённых или обычных смертных. Ангелы могут предлагать другим Контракты от имени своих покровителей. Суть таких сделок проста: вы помогаете посланнику Изначальных, а в обмен получаете несколько заманчивых сверхспособностей.

ALANG

Для общения между собой, а также для передачи указаний помощникам ангелы используют особый тайный язык. Называется эта трескотня **alang** (аланг), и обычному человеку она недоступна. Слова, произнесённые на этом языке, наполнены дыханием медных труб. Ни с чем не спутаете, если услышите.

Некоторые колдуны считают, что **alang** позволяет управлять любыми Формулами, не обращая внимания на их Принципы.

Но лично я не могу ни подтвердить, ни опровергнуть этого утверждения. За свою жизнь мне удалось выучить только несколько самых простых фраз.

ОРУЖИЕ

У каждого ангела есть оружие — могущественный артефакт, который он получил от своих хозяев. Но это не просто бездушный инструмент или ведьмачий фетиш. Такой предмет обладает собственной личностью и очень высоким интеллектом. Рассказывают, что оружие умеет разговаривать и в редких случаях даже способно принимать облик человека или животного.

РЕКОМЕНДАЦИИ

Не рассчитывайте на удачу. Даже вызвав из полка наряд штурмовиков, ваша группа вряд ли одолеет ангела в открытом противостоянии. Но это не значит, что мы должны мириться со всеми их выходками.

В каждом конкретном случае вам придётся самим выбирать правильную стратегию поведения. Хотя официальная позиция ФСБ по этому вопросу неизменна: преступник должен быть наказан. И неважно, насколько могущественные силы он представляет.

ГРУППИРОВКИ ИЗНАЧАЛЬНЫХ

HEDEN

На языке ангелов **Heden** обозначает «Замысел». Создавая нашу Вселенную, Изначальные предусмотрели каждую мелочь: правила движения галактики, принципы развития цивилизаций, судьбы каждого человека. Агенты **Heden** следят за выполнением этого «генерального плана».

Может показаться, что эти парни на нашей стороне, но это огромное заблуждение. Никто из смертных не может постичь истинной цели «Замысла». Что если в него не входит дальнейшее существование вашей страны или планеты?

НЕНАЗЫВАЕМОЕ

Вечный противник **Heden**. Это Изначальные, которых не устраивает существующая реальность. И они мечтают изменить её в ту или иную сторону: победить болезни и голод, стереть с лица земли некоторые города, поменять несколько законов физики, повернуть время вспять. Ангелы Неназываемого разрушают привычный порядок вещей, повинуясь приказам своих могущественных покровителей.

КРУГ ПЕРЕРОЖДЕНИЙ

Загадочный двигатель нашей Вселенной. Говорят, что пространство и время существуют только потому, что души живых многократно умирают и возрождаются.

Этих Изначальных не заботят другие проблемы. Главное, чтобы круговорот душ ни на секунду не прерывался.

ПРИМЕРЫ ПЕРСОНАЖЕЙ

ВЕРШИТЕЛЬ[1]

Посланники загадочного Круга Перерождений. Эти ангелы следят за тем, чтобы души погибших существ направлялись в мир мёртвых и не нарушали естественного порядка вещей. Впрочем, достаточно часто они карают и живых, если те слишком активно заглядывают на иную сторону реальности. Заклинатели призраков и некроманты должны опасаться излишнего внимания со стороны Вершителей.

ШАГ: 6		ЗАЩИТА: 8	СТОЙКОСТЬ: 12
ЛОВК	d12	*Атлетика d10*	*Внимание d12*
СМЕК	d8	*Драка d12*	
СИЛ	d12+3	*Маскировка d10*	
ХАР	d12	*Метание d10*	
ВЫН	d12	*Стрельба d10*	

Барьер в сознании +: разум персонажа полностью защищён от постороннего воздействия. Этот барьер гораздо сильнее того, который используется оперативниками. Даже если успешно осуществить проверку воздействия против *Характера* ангела, он не потеряет сознания.
Бесстрашный: персонажа невозможно напугать.
Голос Вселенной: этот персонаж может говорить на **alang**, а также любом другом языке.
Дематериализация: в свой ход ангел может принять нематериальный облик. В таком состоянии он считается бесплотным и может ходить сквозь стены. Но при этом у него не получится взаимодействовать с объектами материального мира (толкнуть человека, отпереть дверь и т.п.).
Неуязвимость: обычное оружие и Формулы Слова не способны окончательно убить ангела, но могут на какое-то время уничтожить его человеческое тело. В этом случае хозяева ангела всегда смогут его воскресить, но не раньше чем через 1d6 дней.
Регенерация: осуществив проверку *Выносливости*, персонаж может мгновенно избавиться от полученных ранений (число ранений уменьшается на 1 за каждый успех и подъём). Таким же способом ангел может бороться с ядами, воздействующими на его организм.
Сверхчеловек:
- +4 к базовой *Стойкости*
- +4 к попыткам выйти из *шока*

Слабость (оружие Изначальных): окончательно убить ангела можно только с помощью оружия, созданного Изначальными.
Чудовищная сила (ангел): +6 к урону в рукопашной атаке, удары могут пробивать препятствия. **ББ:** 4
Осуществив простую проверку *Силы*, персонаж может поднять предмет массой до 10 тонн. Также он может швырнуть этот груз на расстояние до 10 клеток (подробнее смотри «Немыслимая нагрузка», стр 64).

ДУШЕЛОВ

Оружие Вершителя представляет собой длинную цепь из серебристого металла, на концах которой закреплены тяжёлые наконечники в виде змеиных голов. Каждое звено цепи выполнено в виде маленькой змейки, кусающей собственный хвост.

Ангелу не нужно постоянно таскать оружие в кармане. В обычном состоянии Душелов нематериален и приобретает форму только когда его призывает хозяин. В бою цепь может менять свою длину и атаковать врагов, находящихся на значительном расстоянии.

ШАГ: -		ЗАЩИТА: 7	СТОЙКОСТЬ: 20
ЛОВК	d12	*Драка d10*	
СМЕК	d6	*Внимание d8*	
СИЛ	d10	**Дальность атаки:** 5	
ХАР	d10	**Урон:** 2d10	
ВЫН	d10	**ББ:** 6	

Артефакт Изначальных: этот предмет обладает личностью и считается *Дикой Картой*. Таким образом, ангел и его оружие сражаются как два отдельных персонажа. В бою оружие совершает свои действия по карте инициативы хозяина.
- Не испытывает эмоций.
- Не получает штрафов за ранения, не впадает в *шок*.
- Самостоятельно не передвигается.

Барьер в сознании+: разум оружия полностью защищён от постороннего воздействия. Этот барьер гораздо сильнее того, который используется оперативниками. Даже если успешно осуществить проверку воздействия, Душелов не потеряет сознания.
Единство: оружие и его хозяин могут обмениваться между собой *фишками Триумфа*.
Невероятная прочность: предмет может быть сломан только под воздействием Формул Слова. Ангел может отремонтировать сломанное оружие через 1d6 дней.
Оружие Изначальных: работает только в руках ангела, который является его хозяином. Если предмет попытается использовать кто-то другой, оружие немедленно атакует такого персонажа. Когда хозяин оружия уничтожен (неважно временно или навсегда), оно тут же исчезает из нашего мира и возвращается к Изначальному, который его создал.
Похититель душ: за каждого убитого противника хозяин оружия получает 1 *фишку Триумфа* (но общий запас Триумфов хозяина не может стать больше 10).

ПОДДЕРЖКА ИЗНАЧАЛЬНЫХ

Вершитель имеет в запасе 5 *фишек Триумфа*, которые может использовать во время игры. Этот запас восстанавливается в начале каждой игровой сессии.

1 - Символы с изображением волчьей головы обозначают Дикие карты.

ПОНЕДЕЛЬНИК

Всё началось одним незамечательным майским утром. Уже наступил понедельник, однако лично меня это нисколько не заботило. Во-первых, потому что, как правило, я работаю по ночам. И, во-вторых, по понедельникам я вообще не работаю. Корни этой философии лежат, как им и положено, в детстве. Ещё в пятом классе я твёрдо решил, что никогда не буду работать по понедельникам. Ибо это портит впечатление от выходных, порождает лишний стресс и плохо сказывается на моём самочувствии…

Итак, одним незамечательным майским утром меня разбудил чей-то противный шелестящий голос:

— Шанцев.

Шанцев — это я. Но вы не забыли, что я не работаю по понедельникам? И уж, тем более, не отвечаю на шелестящие голоса в своей голове. Поэтому я не открыл глаза даже тогда, когда таинственный голос повторил как заклинание:

— Шанцев.

Основная проблема заключалась в том, что я знал, кому принадлежит этот шёпот. И через несколько минут мне придётся нацепить на себя опостылевшую маску и выполнить любое повеление его хозяина. Нужно будет вылезти из-под тёплого одеяла… И работать в понедельник. В ПОНЕДЕЛЬНИК.

— ШАНЦЕВ!

Я открыл левый глаз. Непосредственно возле меня никаких источников шипящих голосов не наблюдалось. Я перевернулся на другой бок и открыл правый глаз.

На подоконнике, как и предполагалось, сидел **Kobbato**[1]. Сегодня он выбрал образ невысокой черноволосой девчонки лет десяти на вид. В рыжем спортивном костюме, белых кедах, с идиотской растаманской шапочкой на голове. Ангел непринуждённо болтал левой ногой и сверлил меня своими отвратительными детскими глазёнками.

— Ты уже не спишь, солнце моё? — **Kobbato** улыбнулся как можно шире, стараясь показать свою радость относительно того, что я всё же проснулся.

Шелестящий могильный голос ангела как-то не сочетался с внешностью невинной девочки.

— Чего хочешь, **man… amigen**[2]?

Лицо **Kobbato** исказила недовольная гримаса. Из моих уст формула «мой друг» звучит примерно, как «ещё не сдох, чёртова скотина?» Что, согласитесь, не может не напрягать. С другой стороны, **Kobbato** прекрасно осведомлён о том, что я убью его при первой же возможности. Стоит ему только чуть ослабить поводок.

— Не забывайся, Шанцев! — сверкнул глазами ангел.

— Проехали, — я сделал над собой усилие, откинул в сторону тёплое одеяло и сел на кровати, — что тебе нужно от меня на этот раз?

— Один человек слишком задержался в мире живых. Нужно помочь ему его покинуть…

— Убийство?! — удивился я, — не проще ли обратиться к специалистам традиционных профессий? Скажем финский нож под сердце. Как по Есенину.

*— **Sherrak!**[3] Не задавай идиотских вопросов, человек,* — совсем невежливо рявкнул **Kobbato**. *— Здесь Я решаю, что для тебя лучше!*

— Как скажешь… Продолжай, уважаемый.

По опыту общения с ангелом прекрасно знаю, что его бесит обращение «уважаемый». Хотя внешне этого и не заметно — темноволосая девочка всё также непринуждённо болтает ножкой на подоконнике.

— Его защищают древние силы, Шанцев. Поэтому ни нож, ни пуля здесь не подойдут.

— Поправка, — уточнил я, — насколько древние?

*— Он ангел и находится под защитой **Heden**.*

— Я оценил твоё чувство юмора, **Kobbato**. Теперь можешь пожелать мне добрых снов и спокойно идти по своим делам — шутка удалась.

Раньше, чем я успел что-либо сообразить, ангел оказался возле моей кровати и, схватив меня за горло, прижал головой к стене. Глаза девочки сверкнули холодным белым огнём:

— Контракт, Шанцев. КОНТРАКТ. Ты же помнишь наш маленький договор? — яростно прошипел мне в лицо ангел.

— До последнего слова, тварь, — прохрипел я в ответ.

— Я помог тебе, ты выполняешь мою волю. КОНТРАКТ. Так, Шанцев? Об этом мы договорились? — **Kobbato** так сильно сдавил мне кадык, что от боли перехватило дыхание.

Я машинально сложил пальцы левой руки в жесте подавления и резко долбанул девчонке в висок. Ангел на мгновение ослабил хватку… И тут же получил аналогичный удар с правой стороны. Хилое девичье тельце смачно врезалось в батарею. Собственно, после одного такого удара любой человек давно бы уже рассказывал апостолу Павлу про свою грешную жизнь.

Kobbato, к сожалению, человеком не был.

— Ты не сможешь ничего сделать со мной, Шанцев, — прошелестело откуда-то сзади.

За это и не люблю ангелов — они могут быть в нескольких местах одновременно.

Ответный удар пришёлся аккурат в мой коротко стриженный затылок. Среда издевательски замигала разноцветными солнечными зайчиками, и я без сил рухнул на пол. Будто рельсами причесали.

Впрочем, очнулся я уже через несколько секунд. **Kobbato** не хотел, чтобы я отошёл в мир иной у него на руках. А жаль, трогательная могла бы получиться картина.

— Итак, Шанцев, — мерзкая девчонка крепко схватила меня за подбородок, *— Слушай внимательно…*

— Я само внимание, — из последних сил выдавил я.

---

1 - У каждого ангела своё уникальное имя. **Kobbato** приблизительно переводится как «свет загробного мира».

2 - На языке ангелов это выражение означает «мой друг».

3 - Достаточно грубое ругательство на языке ангелов, которое можно перевести как «Проклятье!».

— Замечательно, солнце моё, — ангел извлёк из кармана фотографию, *— Его зовут Бэл. Два месяца назад он вместе со своими корешами крепко обидел одну очень уважаемую семью. А я, можно сказать, давний друг этого почтенного рода...*

— Дай-ка я догадаюсь, этот почтенный род называется Капульетти?

— Ещё одно слово, Шанцев, и я заставлю тебя съесть эту фотографию! Кто и за что хочет убить этого человека, тебя не касается. Единственное что ты должен запомнить... ЕГО НЕОБХОДИМО УНИЧТОЖИТЬ.

— До того как у нас состоялось спортивное метание «пальцов», ты, кажется, говорил об ангелах...

*— Именно, зайка моя. В этом и состоит основная загвоздка. Его охраняет **Heden**.*

— Но если я не могу поиметь даже такого засранца как ты, то как мне тягаться с **Heden**?

— Ты мог бы уничтожить меня, Шанцев. НО МЫ ЗАКЛЮЧИЛИ КОНТРАКТ... Сейчас мы с тобой единое целое, человек.

— Да, но твоя помощь не принесла мне счастья...

— Такая субъективная категория как «счастье» не может лежать в основе серьёзных деловых отношений. А у нас ведь серьёзные отношения, Шанцев?

— Можешь не сомневаться, малышка, — я выхватил у ангела фотографию.

— Скажу даже больше: рано или поздно ты перестанешь заниматься самобичеванием. И тогда я уже не смогу ничего с тобой поделать. НО Я НЕ СОБИРАЮСЬ ЖДАТЬ ЭТОГО МОМЕНТА, — **Kobbato** снова сверкнул глазами, *— ЕСЛИ ТЫ ВЫПОЛНИШЬ ЭТУ МИССИЮ, Я ОТПУЩУ ТЕБЯ. Я дам тебе СВОБОДУ.*

— Вот это уже что-то посерьёзнее, чем подзатыльники, — я задумчиво повертел в руках снимок.

На меня смотрел угрюмый небритый мужик. Лет тридцати на вид. Глаза серые, волосы русые. Нос картошкой, мощные скулы, длинная шея. Неприятный во всех отношениях субъект.

— Как, ты говоришь, его зовут?

— Бэл, радость моя. Его зовут Бэл.

— Удивительно, до чего страшными бывают ангелы.

ДЕМОНЫ

Вот что я скажу вам, бойцы… Демоны — одни из самых опасных обитателей мира посвящённых. Формулы изменяют наши тела и полностью перестраивают человеческую личность, превращая простых смертных в живые воплощения Слова.

Демоны могут выглядеть как обычные люди, но в любом случае наши мысли и поступки будут отличаться от человеческих.

КАК СТАТЬ ДЕМОНОМ?

Существует несколько ситуаций, когда человек может переродиться в живое воплощение Слова.

НАРУШЕНИЕ ПРИНЦИПОВ

Самый актуальный для вас вариант. Посвящённый, который начал изучать Формулы, но не смог соответствовать их требованиям, рано или поздно становится демоном. Если только не погибнет в сражении или не сдохнет от старости.

ЗАРАЖЕНИЕ

Формулы Слова похожи на вирус и могут передаваться от демона обычным людям. Таких заражённых называют Мечеными. Я расскажу о них чуть позже.

МГНОВЕННОЕ ПЕРЕРОЖДЕНИЕ

Во время обучения наставники показывали вам особые ритуалы, которые помогли привлечь внимание Формул. И, как помните, на это ушло достаточно много времени: пока они вас заметили, пока убедились в вашей надёжности…

В редких ситуациях Формула может сотворить демона мгновенно. В момент, когда человеческое сознание полностью сломлено, а его жизнь висит на волоске. Если смертный по какой-то причине сумеет заинтересовать Слово, оно наполнит его своей безграничной силой.

Так рождаются сильнейшие демоны Вселенной. К вашему счастью, такое случается достаточно редко.

ЧЕМ ОПАСНЫ?

Демоны гораздо сильнее большинства других посвящённых. Они бессмертны и способны жить вечно, если их, конечно, не убьют.

А ещё мы обладаем исключительной пассионарностью… Точнее шилом в заднице, если объяснять попроще. Демоны не могут сидеть на месте, все их действия и мысли подчинены принципу Слова. Нас постоянно тянет что-то поменять в существующей реальности. Если у демона возникают проблемы он, в отличие от человека, ВСЕГДА начинает действовать. И результат его поступков не всегда безопасен для окружающих.

ЧЕЛОВЕЧЕСКИЙ ОБЛИК

Все демоны могут имитировать человеческую внешность. Однако Формулы Слова сильно изменяют наши тела и оставляют на них особые метки. Если мы хотим остаться неузнанными, то стараемся маскировать эти отличительные признаки. Например, с помощью одежды.

Конкретное расположение меток на теле как отпечатки пальцев — уникально для каждого демона. И, если сумеете их заметить, они помогут опознать демона, принявшего человеческий облик.

Внешний вид меток зависит от конкретной Формулы.

- **Огонь:** светящиеся шрамы на теле; потрескавшаяся кожа, из-под которой видны тлеющие угольки.
- **Металл:** стальные волоски на голове и теле; металлические когти или зубы.
- **Холод:** окоченевшая конечность; глаза, покрытые ледяной коркой.
- **Покой:** седые волосы; бледная кожа; белая радужная оболочка глаз.
- **Ветер:** взъерошенные волосы; свистящий голос.
- **Смерть:** почерневшие дорожки вен; запах гниения; полностью чёрные глаза.
- **Вода:** шрамы, из которых постоянно сочится вода.
- **Жизнь:** мох на коже, светящийся в темноте.

ОСОБЕННОСТИ ДЕМОНОВ

Истинный облик демона зависит от Формулы, которая его создала.

Демоны живут в соответствии с желаниями Формул, однако остатки прежней человеческой личности оказывают значительное влияние на исходный Принцип. Грубо говоря, наши поступки будут зависеть от нашей веры.

Например, два поджигателя могут по-разному трактовать Принцип Огня «никогда не прощай». Первый испепелит на месте любого всего лишь за неосторожно брошенный взгляд. Второй может считать оскорблениями только поступки, не обращая внимания на слова или угрозы.

СВЕРХСПОСОБНОСТИ

Перерождение пробуждает скрытые способности человеческого тела. Кроме того, демоны получают постоянную поддержку со стороны своей Формулы. Но в отличие от колдунов, они не могут изучать сверхспособности чужих Формул.

Когда демон находится в человеческом облике, он может использовать только скрытые способности и дары. Большинство сил Формулы он может использовать только в своём истинном облике.

ТРИЛОГИЯ

Среди демонов существует три философских течения, которые оказывают влияние на наше мировоззрение. Можете называть эти учения религиями, если хотите. Демоны предпочитают термин «Трилогия».

Ветви Трилогии различаются между собой в двух основных вопросах:

- Что такое демоны?
- Что им делать с человечеством?

Современные учения Трилолии формулируются следующим образом:

СПАСЕНИЕ

Последователи этой ветви считают, что демоны должны вернуть себе человеческую сущность. Вот уже несколько веков подряд они ищут мифическое лекарство, которое поможет им стать независимыми от Принципов Формул.

ПРЕВОСХОДСТВО

Адепты этой ветви Трилогии считают демонов высшей ступенью эволюции. Согласно их философии демоны должны управлять человечеством. А достойнейшие из людей могут получить возможность переродиться в более совершенное существо.

ИСТРЕБЛЕНИЕ

Расценивают человечество исключительно как пищу. Или же вовсе считают смертных бесполезными паразитами, от которых необходимо очистить эту планету.

Не все демоны придерживаются одной из этих философий. Но, в любом случае, Трилогия оказывает на нас огромное культурное влияние.

ОРГАНИЗАЦИИ

Последователи различных ветвей Трилогии объединены в мощные организации, которые называются кланами. Они имеют жёсткую иерархию и чёткую программу действий. Многие кланы по силе сопоставимы с государственными Уставами и представляют реальную угрозу национальной безопасности.

ТАЙНЫЙ ЯЗЫК

Для передачи важной информации представители кланов используют особый язык под названием **plashin** (плашин). Любой демон может спокойно на нём разговаривать с момента своего Перерождения. Для людей этот язык является достаточно сложным.

Кстати говоря, сами демоны называют себя **Deshinara** (Дэшинара). Что означает «воплощения Слова».

Слова **plashin** наполнены шипением и треском, словно испорченное радио. Даже если вы сможете заучить несколько фраз, вам не удастся имитировать эту особенность языка демонов.

КЛАНОВАЯ ИЕРАРХИЯ

Чтобы разобраться в хитросплетениях внутренней политики **deshinara**, необходимо обратиться к истории. Во времена античных цивилизаций демоны были невероятно могущественны. Сильнейшие из них назывались Кесарями и по силе не уступали Изначальным.

Кончилось это, как всегда, скверно. Кесари бросили вызов Изначальным и проиграли. Крупнейшие кланы **deshinara** были уничтожены, а их последователи рассеяны по всей Земле. По крайней мере, так гласит официальная легенда, которой я не склонен доверять.

Но именно поэтому современные вожди демонов именуют себя Регентами. То есть теми, кто якобы оберегает кланы, дожидаясь возвращения Кесарей — истинных правителей **deshinara**. Ах, да! Кажется, я забыл рассказать, что согласно той самой легенде могущественные демоны древности рано или поздно воскреснут. И, разумеется, попытаются отомстить Изначальным.

Как видите, апокалипсические сказочки есть даже у воплощений Слова. Впрочем, вам из всего выше изложенного нужно запомнить следующее:

- Современными кланами управляют *регенты*. Как правило, это достаточно древние и сильные демоны, и они гораздо хитрее и опаснее своих сородичей.
- Чуть ниже рангом стоят *мейстеры* (в некоторых странах их ещё называют магистрами). Это демоны-бойцы, которые активно развивают в себе врождённые сверхспособности. Мейстер может быть даже сильнее кланового лидера, но не обладает серьёзным политическим влиянием. К вашему счастью, таких сегодня осталось немного.
- Основу клана составляют *адепты*. Они выполняют приказы вождей и живут в соответствии с философией своей организации.

РЕКОМЕНДАЦИИ

Тут всё достаточно просто. Кланы Спасения и Превосходства сейчас держат с нами нейтралитет. Хотя вторым лично я особо не доверяю. Эти группировки сравнительно легко идут на контакт и не заинтересованы в прямом столкновении с государством.

Опасность представляют кланы Истребления, а также демоны-одиночки. С ним редко можно о чём-то договориться.

ПРИМЕР ПЕРСОНАЖА

ПОДЖИГАТЕЛЬ

Демоны Огня, яростные и безжалостные. Существование поджигателей подчиняется одному простому и понятному Принципу: никогда не прощай. Поэтому они не могут вести тихую и уединённую жизнь. Если у поджигателя нет врагов, он медленно угасает и в конце концов погибает.

Демоны Огня прекрасно чувствуют себя на полях сражений. И неважно, будет ли это локальный конфликт в горячей точке планеты или тайная война среди посвящённых. Поджигатели могут примкнуть к любой стороне, которая сможет утолить их жажду борьбы. Чем сильнее и опаснее окажется враг, тем лучше.

ЖАЖДА БОРЬБЫ

Поджигатели осознанно ищут врагов, с которыми можно вступить в смертельное противостояние. Если демон длительное время не подвергается опасности и ни с кем не сражается, он начинает получать 1 *Фишку Кризиса* за каждый прожитый день. Если у него набирается 10 *Кризисов*, он погибает.

Сколько дней поджигатель может обходиться без борьбы, зависит от его *Характера*. Например, демон с *Характером* d6 может спокойно прожить без конфликтов всего 6 дней, после чего начнёт зарабатывать «минусы».

ШАГ: 6		ЗАЩИТА: 7	СТОЙКОСТЬ: 10
ЛОВК	d10	*Атлетика d10*	*Формула Огня d8*
СМЕК	d8	*Драка d10*	
СИЛ	d10	*Метание d6*	
ХАР	d8	*Стрельба d6*	
ВЫН	d12	*Внимание d8*	

Демон: этот персонаж гораздо крепче обычного человека и легче переносит любые повреждения.
- +2 к базовой *Стойкости*;
- +2 к попыткам выйти из *шока*;
- Не подвержен *Вселению*.

Горящая кровь: кровь демона внешне неотличима от человеческой, но обладает одним сверхъестественным свойством. Её можно поджечь, словно бензин. По этому признаку криминалисты спецполка способны выследить поджигателя, в каком облике он бы не находился.

Чудовищная сила (демон): +4 к урону в рукопашной атаке, удары могут пробивать препятствия. Выполнив простую проверку *Силы*, персонаж может поднять предмет массой до 5 тонн. Также он может швырнуть этот груз на расстояние до 10 клеток (подробнее смотри «Немыслимая нагрузка», стр 64).

ИСТИННЫЙ ОБЛИК

В своём истинном обличии поджигатель представляет собой достаточно эффектную картину. Его кожа становится похожа на раскалённую лаву, а тело охватывают языки пламени.

В рукопашной атаке демон наносит противнику дополнительный урон огнём. **Повреждения:** *Сила +1d6*, цель начинает гореть.

Истинный облик позволяет демону использовать все *силы Формулы Огня*. Чтобы принять истинный облик, поджигателю потребуется 1 раунд.

ЧЕЛОВЕЧЕСКИЙ ОБЛИК

Позволяет демону стать похожим на обычного человека. Впрочем, на его теле всё равно остаются незначительные метки, оставленные Формулой.

В человеческом облике поджигатель не может пользоваться никакими *силами Огня* за исключением даров:
- *Взгляд Огня*
- *Неуязвимость к Огню*

Превращение в человека занимает 1 раунд.

ПРОБУЖДЕНИЕ

Я проснулся.

Хотя совершенно не хотел этого. Вселенная никуда не делась, и безжалостное время по-прежнему медленно ползло в бесконечность. Всё как всегда. В моих услугах никто не нуждался.

Но меня звали.

Точнее взывали.

И даже не ко мне.

Но проснулся именно я.

Поэтому я спросил:

ЧТО ТЕБЕ НУЖНО, ЧЕЛОВЕК?

Мне не ответили.

Он взывал, он молил, он кричал. Но в глубине души он знал, что ему никто не ответит.

Но я проснулся.

И поэтому повторил вопрос:

ЧТО ТЕБЕ НУЖНО, ЧЕЛОВЕК?

Его сознание дрожало. От ужаса, от зародившейся надежды. Оно трещало, оно гнулось и ломалось. Такое состояние бывает у людей, когда они наблюдают то, чего не может быть в принципе. Так умирает разум. Потому что разум не может потерпеть поражения в столкновении с реальностью. И он умирает, подобно самураю. Иногда медленно, иногда мгновенно.

Разум этого человека готов был с достоинством раствориться в пустоте.

Но я уже проснулся.

И поэтому я сказал:

Я ИДУ.

Трупная вонь. Гарь. Порох. Слишком резкие и неприятные запахи даже для моего нового носа.

КАКОЙ СЕЙЧАС ГОД, ЧЕЛОВЕК?

Время на самом деле очень медленная и неповоротливая штука. Я с интересом осмотрел тёмную металлическую пулю, которая зависла в нескольких миллиметрах от моей новой головы. Человек был одет в какую-то грязную робу и сидел на краю огромной ямы, заваленной мёртвыми телами.

ТЫ ПРЕСТУПНИК?

Я солдат. Кто ты?

НЕ ВСЁ ЛИ РАВНО… ЗНАЧИТ, ИДЁТ ВОЙНА. НО ГДЕ ТВОЁ ОРУЖИЕ, ЧЕЛОВЕК?

Я военнопленный. Это концлагерь… Они проигрывают и поэтому убили всех…

ГЛУПЫЙ ПОСТУПОК.

Убийство?

НЕТ, ВОЕННОПЛЕННЫЕ. ВРАГОВ НАДО УБИВАТЬ СРАЗУ…

…Иначе они смогут отомстить. Если бы повернуть время вспять, я бы перегрыз своему палачу глотку!

ЗАЧЕМ ЖЕ ЕГО ПОВОРАЧИВАТЬ? ВРЕМЕНИ У ТЕБЯ ДОСТАТОЧНО, ЧЕЛОВЕК.

Но пуля сейчас попадёт мне в голову!

НЕ ВИЖУ ПРОБЛЕМЫ. У МЕРТВЕЦОВ ОТЛИЧНАЯ ХВАТКА, ЧЕЛОВЕК.

Да, но в лучшем случае я разделаюсь только с палачом…

А ТЫ БЫ ХОТЕЛ УНИЧТОЖИТЬ ИХ ВСЕХ?

Да. Каждого, кто поддерживает их идеи или когда-либо будет поддерживать. Всех до одного. За всё, что эти сволочи сделали.

ЭТО УЖЕ ИНТЕРЕСНО, ЧЕЛОВЕК.

Ты о чём?

ЭТО МОЖЕТ СТАТЬ НАЧАЛОМ ОТЛИЧНОЙ ДРУЖБЫ.

Но чем мне может помочь голос в голове?

ВСЁ ЗАВИСИТ ОТ ТОГО, ЧЕЙ ЭТО ГОЛОС.

Пуля вошла в мою голову, но не смогла выбить заднюю стенку черепа. Нет, нет… Голову мне сейчас терять совершенно не хотелось. Иначе эта интересная история закончилась бы слишком быстро. Палач отвернулся от моего тела, медленно падающего в братскую могилу. Но только умирать в наши планы сегодня не входило. Моя рука резко схватила немца за шиворот. Фашист только начал вытягивать свою рожу в гримасе удивления, когда услышал, как с хрустом ломаются его шейные позвонки.

КАК ВИДИШЬ, Я МОГУ ПОМОЧЬ ТЕБЕ, ЧЕЛОВЕК. НО НАЗАД ДОРОГИ НЕ БУДЕТ.

Плевать! Хочу отомстить этим ублюдкам!

ОБСУДИМ ДЕТАЛИ?

БЕСПЛОТНЫЕ

Многие люди хотят понять, что ожидает их после смерти. В мире посвящённых есть те, кто точно знает ответ на этот вопрос. Полтергейсты, духи, призраки и привидения. Люди придумали сотни названий для тех, кто вернулся с того света. Мы называем таких существ Бесплотными.

Они побывали на другой стороне реальности и могут рассказать вам много интересного… Если, конечно, вы уцелеете после встречи с ними.

ЧЕМ ОПАСНЫ?

Бесплотные обладают фантастической тягой к жизни. Они сделают всё возможное и невозможное, чтобы только ещё раз вдохнуть лёгкими воздух или почувствовать тепло человеческого прикосновения. Все их желания можно сформулировать в виде одной простой идеи: дайте мне второй шанс.

Такая мотивация не столь безобидна, как может показаться на первый взгляд. Гости из мира мёртвых используют свой второй шанс по-разному. Одним достаточно собирать ромашки на лугу, другие сводят счёты со своими живыми обидчиками. У призраков нет собственных тел, поэтому они охотно заимствуют чужие. Если бесплотный завладеет человеком, тот становится Одержимым и выполняет любые его приказы.

МИР МЁРТВЫХ

Наша реальность устроена достаточно просто. Есть мир живых, в котором сейчас находимся мы с вами. И есть его оборотная сторона, куда после смерти отправляются души погибших существ. Это не рай, не чистилище и даже не ад. Мир мёртвых — это особое состояние реальности, которое недоступно для нашего понимания. Ни одно живое существо не может понять мёртвых, пока не шагнёт на иную сторону мироздания.

По задумке Изначальных Вселенная должна работать следующим образом: живое существо погибает, его душа отправляется в мир мёртвых и через какое-то время вновь возрождается в мире живых. Посвящённые называют это великим Кругом Перерождений.

Но всё, как обычно, испортил человек. Люди обладают такой неприятной особенностью, как личность. А душа и личность — это не одно и то же. То, что люди называют своим внутренним «Я», отнюдь не бессмертно. При переходе в мир мёртвых человеческая личность исчезает без следа.

Вполне естественно, что такая концепция устраивает не всех. Некоторые упорно пытаются вернуться на нашу сторону реальности, чтобы избежать пугающего забвения. Именно так появляются бесплотные. Существа, которые всеми силами пытаются вернуть свою ускользающую жизнь.

Но, думаю, хватит на сегодня метафизики. Ведь нас интересуют сугубо практические аспекты бытия… И вот один из самых неприятных.

ПУСТОТА

В мире мёртвых существует древняя сила, которая пожирает человеческие личности. Никто не знает, откуда она появилась и чего хочет достичь. Мы называем её Пустотой.

Бесплотные опасны именно тем, что привлекают её внимание. Когда призраки пытаются избежать своей судьбы и прорываются обратно в наш мир, они очень часто приносят с собой частицы Пустоты. Эта зараза способна стать причиной огромных разрушений, ведь человеческие личности — это её любимое лакомство.

СВОЙСТВА БЕСПЛОТНЫХ

Бесплотные невидимы для человеческого глаза и способны проходить сквозь твёрдые препятствия наподобие стен. Призраки могут взаимодействовать с неодушевлёнными предметами, но это отнимает у них достаточно много сил.

Вопреки представлениям непосвящённых большинство бесплотных не могут непосредственно прикасаться к живым существам. То есть, скажем, задушить человека для них гораздо сложнее, чем уронить на него тяжёлый шкаф.

Если бесплотный получил человеческое тело, то он может пробудить некоторые из его скрытых способностей.

СВЕРХСПОСОБНОСТИ

Для использования сверхспособностей необходима душа, которой у бесплотных попросту нет. Поэтому даже если призрак владел сверхспособностями при жизни, он не может их использовать вне человеческого тела.

РЕКОМЕНДАЦИИ

Не все бесплотные одинаково бесполезны. В некоторых ситуациях они могут стать ценными союзниками благодаря своей способности просачиваться за закрытые двери.

Однако большинство таких существ придётся изгонять или уничтожать. Впрочем, сражаться с бесплотными — достаточно утомительное занятие. А в случае с одержимыми слишком высока вероятность гибели невиновного человека, чьё тело было захвачено.

Поэтому советую попытаться наладить с призраками контакт, прежде чем хвататься за оружие.

ПРИМЕРЫ ПЕРСОНАЖЕЙ

ПРИЗРАК ЧЕЛОВЕКА

Обычный бесплотный, у которого остались незавершённые дела в мире живых. Большую часть времени старается избежать поглощения Пустотой и украдкой подглядывает за людьми.

Призраки могут быть безобидными или мстительными. Они могут помогать своим родственниками или наказывать собственных убийц. Но, в любом случае, они пойдут на всё, чтобы хоть на секунду снова почувствовать себя живыми.

ШАГ: 6		**ЗАЩИТА:** 5	**СТОЙКОСТЬ:** 6
ЛОВК	d8	*Атлетика d8*	
СМЕК	d6	*Драка d6*	
СИЛ	d8	*Маскировка d8*	
ХАР	d6	*Метание d6*	
ВЫН	d8	*Внимание d6*	

Статист: без подходящих телесных оболочек, все призраки считаются *статистами*.

Бесплотный: персонаж может получить повреждения только от некоторых сверхспособностей и заговорённого оружия. Он может нападать на других бесплотных, используя *Драку* в качестве атакующего навыка.

Вселение: призрак может вселиться в тело спящего человека или того, кто находится без сознания. В демонов вселиться невозможно.

Для вселения необходимо осуществить встречную проверку *Характера* призрака против *Характера* жертвы. Цель получает штраф −2 к проверке, если находится без сознания.

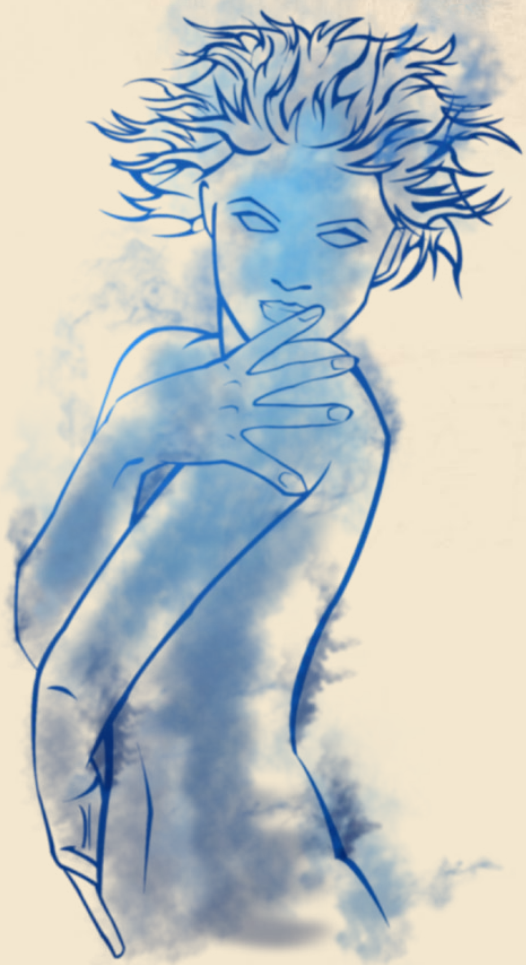
Также призрак может вселиться в мёртвое человеческое тело при условии, что ткани не успели разложиться и присутствуют все жизненно важные органы.

Генератор помех: в радиусе 10 клеток от места нахождения призрака электроприборы начинают барахлить. Мигают лампы, мерцают мониторы, трещат динамики аудиоколонок и т.п. Если попытаться сфотографировать призрака или заснять его на видеокамеру, то получится неразборчивый, размытый силуэт.

Отражающийся в зеркалах: человеческий глаз может увидеть призраков в зеркалах. Выглядят они как полупрозрачные антропоморфные силуэты, сотканные из дыма или тумана. При этом фигуры бесплотных слегка мерцают.

Можно использовать зеркала для нанесения атак по призраку с помощью сверхспособностей или фетишей, однако для этого необходимо выполнить простую проверку *Смекалки*. В случае неудачи считается, что персонаж не может скоординировать свои движения и не понимает, куда нужно направить удар.

Успех позволяет сражаться с призраком при помощи зеркал до самого конца боя.



ВЗАИМОДЕЙСТВИЕ С ПРЕДМЕТАМИ

Осуществив простую проверку *Характера*, призрак может толкнуть или швырнуть предмет. Но, в любом случае, он не может удерживать неодушевлённые объекты дольше нескольких секунд.

Призрак способен проходить сквозь препятствия, но на это ему требуется некоторое время. Скажем, если в свой ход бесплотный приблизился к стене здания, то сможет просочиться через неё только в следующем раунде.

ВЗАИМОДЕЙСТВИЕ С ЖИВЫМИ

Призрак не может прикоснуться к одушевлённому существу, но может воздействовать на него опосредованно (например, швырнуть табуретку).

Бесплотный может разговаривать с живыми, только когда они спят. Или если с ним установили контакт при помощи *сверхспособностей*.

ОПУСТОШЕНИЕ

Призраку приходиться постоянно избегать поглощения Пустотой, которая его преследует. Спрятаться от нее он может только вселившись в живого человека. Сколько дней бесплотный может протянуть вне человеческого тела зависит от его *Характера*.

Например, персонаж с *Характером* d10 способен прожить без тела 10 дней, после чего будет навсегда уничтожен Пустотой.

ОДЕРЖИМЫЙ ПРИЗРАКОМ

Несчастный, чьим телом завладел какой-то призрак. Хотя одержимый вынужден выполнять все приказы захватчика, он не помнит поступков, совершенные под его влиянием.

ШАГ, ЗАЩИТА, СТОЙКОСТЬ: зависят от бесплотного		
ЛОВК	зависят от параметров бесплотного	**Навыки:** используются навыки бесплотного, который завладел телом.
СМЕК		
СИЛ		
ХАР		
ВЫН		

Живое тело: призрак, заполучивший тело живого человека, считается *Дикой картой*. Кроме того, теперь в его распоряжении находится чужая душа. Если до своей гибели призрак был посвящённым и владел какими-либо сверхъестественными способностями, он может снова их использовать.

Мёртвое тело: если бесплотный вселился в мёртвое тело, он остаётся *статистом*. Но такая оболочка даёт призраку некоторые преимущества: ему не надо есть, пить и спать. Кроме того, на него не действуют яды и болезни.

Одержимость: призрак изменяет голос, походку, жесты и манеру речи подконтрольного персонажа. Например, маленькая девочка может заговорить мужским басом или начать говорить на иностранных языках, которые никогда не изучала.

Родная речь: призрак может разговаривать на языке того персонажа, чьё тело он контролирует. Даже если при жизни бесплотный не знал этого языка.

Чудовищная сила (одержимый): +2 к урону в рукопашной атаке, удары могут пробивать препятствия.

Физическая оболочка: пока призрак находится в человеческом теле, его собственные особенности не проявляются. Он не создаёт помех для электроники, не может ходить сквозь стены и т.д.

Гибель тела: если одержимый погибает, бесплотный впадает в *шок* и покидает захваченное тело.

СОПРОТИВЛЕНИЕ

Каждые 24 часа хозяин тела может осуществить встречную проверку своего *Характера* против *Характера* призрака, чтобы избавиться от его присутствия. В случае успеха бесплотный впадает в *шок* и теряет контроль над телом. Изгнанный таким способом призрак в течение суток не может пользоваться способностью *Вселение*.

Если призрак вселился в покойника, никакого сопротивления, разумеется, не будет.

ОПУСТОШЕНИЕ

Для того, чтобы спрятаться от Пустоты, призраку подойдёт только тело живого человека. Но чем дольше бесплотный его контролирует, тем сильнее страдает личность одержимого. Тот, кто подвергается опустошению, постепенно начинает забывать свои *навыки* и медленно теряет память.

Значение *Характера* жертвы определяет число дней, которое потребуется Пустоте для полного уничтожения личности. Например, обычный человек (*Характер* d6) будет уничтожен через 6 дней.

Если бесплотный досрочно покидает захваченное тело, личность одержимого можно постепенно восстановить (за 1d6 дней). При условии, что она была стёрта меньше чем наполовину.

Мёртвое тело не даёт призраку никакой защиты от воздействия Пустоты. Пока бесплотный находится в теле мертвеца, труп по-прежнему продолжает разлагаться.

Значение *Выносливости* призрака определяет число дней, через которое подконтрольный труп придёт в полнейшую негодность.

ВОЗВРАЩЕНИЕ

Холодные острые иголки всё глубже и глубже проникали в моё тело. Холод заполнял собою всё окружающее пространство, однако он был намного приятнее пугающей Пустоты, которая нехотя выпускала меня из своих объятий. Атом за атомом я утекал из бездны навстречу пронзительному холоду. Не хочу оборачиваться, не хочу возвращаться назад. На той стороне нет ничего, кроме всепоглощающей Пустоты.

ОСТАВЬ МЕНЯ В ПОКОЕ…

Пустота из последних сил обнимала меня своим зловещим покрывалом, манила вернуться назад, предлагала исцеление полученных ран и безопасность… Только теперь-то я знал цену её обещаниям.

Я НЕ ВЕРНУСЬ

— *Вернёшься… Вернёшься,* — прошептала Пустота, — *все возвращаются… Рано или поздно…*

ТОЛЬКО НЕ Я

— *И ты тоже вернёшься,* — еле слышно повторила ускользающая бездна. Мне показалось, или она действительно рассмеялась мне вслед?

НЕ ОБОРАЧИВАТЬСЯ… Вперёд…

Неожиданно я почувствовал, что мне нечем дышать. Пустота осталась далеко позади, но мне по-прежнему не хватало воздуха… Хотелось кричать, но, как только я открыл рот, тут же ощутил на зубах отвратительный вкус промерзлой земли. Земля теперь была повсюду, сковывала мои движения и мешала дышать. Я попытался согнуть пальцы на руке в кулак, но тело более не слушалось разума. Откуда-то сбоку повеяло до боли знакомой Пустотой. Левой щекой я почувствовал под собой твёрдую поверхность, покрытую, судя по всему, какой-то тканью. Это единственный шанс.

ТОЛЬКО НЕ СНОВА… Я ТУДА НЕ ВЕРНУСЬ…

Я сконцентрировал остатки угасающего сознания в центре черепной коробки и упёрся коленями в спасительную плоскость.

ПАН ИЛИ ПРОПАЛ…

… И в следующий миг резко встал в полный рост. Словно сейчас меня накрывало невесомое пуховое одеяло, а не полтора метра промерзлого грунта. Лёгкие словно обожгло огнём, и я закричал от невыносимой боли в груди.

Как же это оказывается трудно… Дышать.

Словно новорождённый младенец я плакал и пытался совладать с нахлынувшими чувствами. Мышцы не слушались, глаза не видели, сердце тревожно молчало, спрятавшись где-то за рёбрами…

ДЫШАТЬ…

С каждым глотком воздуха я чувствовал, как ко мне капля за каплей возвращается это приятное, почти забытое чувство. Мышцы постепенно обрели былую подвижность, и я первым делом смахнул с себя оставшиеся комья замёрзшей земли. Чуть позже в груди раздалось знакомое монотонное постукивание, а глаза начали выделять среди расплывчатых клякс отдельные фрагменты реального мира.

КАКОЕ ЖЕ ЗДЕСЬ ВСЁ НАСТОЯЩЕЕ… ЖИВОЕ…

С некоторым трудом мне всё же удалось выбраться из ямы, в которой я оказался по странной прихоти судьбы, на заснеженное поле. Впрочем, поле — это я, пожалуй, поторопился…

С ближайшего памятника на меня подозрительно косилась лохматая чёрная птица… Ворон или кто-то похожий. Видимо, пернатый обитатель кладбища не привык к подобному самоотканыванию покойников и сейчас хотел поближе изучить этот удивительный феномен. Обернувшись назад, я увидел крышку какого-то гроба, который послужил мне опорой и помог выбраться наружу. Вот уж действительно не знаешь, где найдёшь помощь. Мир тебе, неизвестный обитатель могилы. Я ещё раз отряхнул свою одежду и медленно побрёл вдоль надгробий в направлении, где предположительно должен был находиться выход.

Ворон громко закаркал и величественно проплыл по свинцовым небесам прямо над моей головой. Солнца не было видно за тучами, но, похоже, что дело близилось к закату и над кладбищем медленно кружились одинокие белые снежинки. С каждой минутой пальцы рук и ног всё сильнее ощущали на себе студёное дыхание зимы.

Что со мной произошло? Какое сегодня число? Почему я очнулся на крышке чужого гроба? И как мне удалось вылезти сквозь такой внушительный слой земли?

…Все эти вопросы подождут.

Сейчас самое главное…

Вернуться домой.

МЕЧЕНЫЕ

Вы уже знаете, что человек способен заразиться от демона Формулой Слова. Она может попасть в организм через кровь, слюну, сперму или вагинальные выделения.

Оказавшись в человеческом теле, Формула сразу же попытается достучаться до его сознания. Жертва почувствует сильную боль и жар, а потом услышит странные голоса в своей голове. Они будут искушать человека, раз за разом нашёптывая смертному свой Принцип.

Как правило, подобное заражение проходит без последствий, и уже через несколько часов Формула выветривается из организма, не оставляя следов.

Но стоит лишь на секунду согласиться с голосом, и Слово сможет закрепиться в человеческом теле. В этом случае смертный становится Меченым.

ЧЕМ ОПАСНЫ?

Меченые всё ещё остаются людьми, но в отличие от колдунов не могут нарушить Принцип, диктуемый Словом. В ситуациях, когда срабатывают условия Принципа, они не могут контролировать своих действий и на короткое время полностью подчиняются приказам Формулы.

Оскорбите меченого Огнём, и он тут же кинется на вас с кулаками. Запретите что-либо меченому Ветром, и он всё равно попытается достичь желаемого любыми средствами. Формулы не принимают отказов или запретов, поэтому их жертвы часто совершают различные преступления.

ОСОБЕННОСТИ

Большую часть времени меченые ничем не отличаются от обычных людей. Но в условиях срабатывания Принципа они перестают контролировать свои действия (хотя прекрасно помнят, что с ними произошло).

В момент такого приступа на теле человека проступают метки наподобие демонских. Однако в спокойном состоянии такие следы обнаружить невозможно. Стопроцентно опознать меченого можно, только когда он впадает в бешенство или после гибели, когда на его трупе также проявляются метки.

СВЕРХСПОСОБНОСТИ

У меченых достаточно часто просыпаются скрытые способности, которыми они могут пользоваться в любое время. А в моменты приступа они дополнительно получают силы своей Формулы.

РЕКОМЕНДАЦИИ

Эти посвящённые по-разному оценивают своё положение. Одни считают Формулы проклятьем, другие — верным союзником. В любом случае, меченые опасны для окружающих и со временем неизбежно перерождаются в демонов.

Поэтому могу предложить вам три эффективных метода общения с ними:

ИЗОЛИРОВАТЬ

Избавиться от меток ещё никому не удавалось, но наши специалисты не теряют надежды. Если меченый готов бороться со своим проклятьем, мы всегда можем предложить ему место в нашем специзоляторе. С помощью особых чар его погрузят в продолжительный сон, который не позволит ему причинить вред другим людям.

ПЕРЕУЧИВАТЬ

Пока мы знаем только один действенный способ противодействия Формуле, которая захватила власть над человеком. Меченого можно обучить тайным практикам Уставов и сделать из него колдуна. Впрочем, этот вариант годится только для тех, кто желает с нами сотрудничать. А изучение второй Формулы будет даваться меченому особенно тяжело.

УНИЧТОЖАТЬ

Самое эффективное решение в ситуациях, когда посвящённый не считает Формулу опасной и с радостью выполняет все её требования.

ПРИМЕР ПЕРСОНАЖА

МЕЧЕНЫЙ СМЕРТЬЮ

Демоны Смерти — вампиры — достаточно часто заражают людей. И среднестатистическому человеку легко согласиться с Принципом «каждому по заслугам». Таких меченых можно встретить в окружении вампиров, которые используют их в качестве подручных. Прихвостни матёрых демонов мечтают переродиться в могущественных сверхъестественных существ и готовы на всё, чтобы угодить своим создателям.

Однако бывают и случайные заражения. Такие меченые просто не понимают, что с ними происходит. Они становятся замкнутыми, многие из них вынуждены избегать друзей и близких. Затем они медленно сходят с ума или заканчивают жизнь самоубийством.

Кем бы ни были Меченые Смертью, жертвами или злодеями, они в любом случае представляют большую опасность для окружающих.

ШАГ: 6		**ЗАЩИТА:** 5	**СТОЙКОСТЬ:** 8
ЛОВК	d8	*Атлетика d6*	
СМЕК	d6	*Драка d6*	
СИЛ	d8	*Маскировка d6*	
ХАР	d6	*Внимание d6*	
ВЫН	d8	*Выживание d6*	

Меченый: +2 к базовой *стойкости*.
Улучшенная реакция (меченый): осуществив простую проверку *Ловкости*, персонаж может прыгнуть до 5 клеток в длину / до 5 метров в высоту.
Чудовищная сила (меченый): +2 к урону в рукопашной атаке, удары могут пробивать препятствия. Осуществив простую проверку *Силы*, персонаж может поднять предмет массой до 1 тонны. Также он может швырнуть этот груз на расстояние до 10 клеток (подробнее смотри «Немыслимая нагрузка», стр 64).

БЕШЕНСТВО СМЕРТИ

В момент, когда срабатывает *Принцип Смерти* (каждому по заслугам), меченый перестаёт контролировать свои поступки, и за него начинает действовать *Формула*. Она будет использовать любую возможность, чтобы добиться желаемого.

Приступ длится не более 1 часа и может закончиться досрочно, если все требования Принципа были исполнены. В состоянии бешенства персонаж может использовать *сверхспособность Формула Смерти* d6.

Частота приступов: не более 1 раза в сутки.

ПЕРЕРОЖДЕНИЕ

Рано или поздно любой меченый становится демоном. Срок перерождения исчисляется в количестве приступов бешенства, которые должен пережить персонаж.

Насколько быстро это случится, зависит от того, как человек относится к своему состоянию. Если меченый сопротивляется Формуле, число приступов определяется как *Характер* x10. Если не сопротивляется или поддерживает: *Характер* x5.

Например, меченый с *Характером* d4 переродится, пережив 20 приступов бешенства, если не будет сопротивляться приказам Формулы.

— Чё-то, Стас, видок у тебя не очень, — Витёк протянул собеседнику золотистую банку с пивом.

— Всё эта еб**ая работа, — парень сделал несколько небольших глотков и передал выпивку обратно.

— Опять менеджер на мозги капал? — полюбопытствовал Колька.

— Менять придётся, — мрачно ответил Стас.

— Ты же только этот… Ну, испытательный срок.

— Вот это самое фиговое.

— А чё случилось-то опять?

— Клиенты… Витёк, сигарета есть?

— Конечно.

— Спасибо, — Стас щёлкнул зажигалкой, — вчера вечером убираю я этот грёбаный зал… Уже почти перед самым закрытием вваливаются какие-то кенты с шалавами… Все пьяные в говнище, орут. Взяли картошку, так прям возле кассы её всю рассыпали…

— А ты убираешь?

— Ясен пень, убираю, — Стас выдохнул через нос табачный дым.

— Дальше чё было?

— Так эти суки до меня дое**лись… Откуда такой стильный, чего волосы отрастил как баба… Может, ты ещё в жопу трахаешься…

— А ты?

— Мою пол. Зарплата же нужна.

— А они?

— Такие не отстанут, — вставил свои пять копеек Колька, — уж я-то знаю. Сами с пацанами так делали.

— Дай рассказать-то… — грубо осадил его Стас. — Поорали, поорали они, значит. Сели со своими шалавами за столик. Только один всё возле меня крутится. Рожа красная, бухлом на весь «Макдак» несёт, его всего аж шатает… А он пальцы гнёт. Да я «краповик»… Да мы таких в армии…

— Ты б его на х** послал.

— Так и послал бы, — вздохнул Стас, — а в руках как назло эта швабра. А этот мудак ещё специально на то место, где помыто харкнул…

— НУ И?

— Ну и всё, собственно. *Каждому по заслугам…* Вогнал ему эту еб**ую швабру в живот. Кровищи кругом, бабы орут… Остальные пацаны обосрались от страха, на улицу выскочили… Напарница за кассой орёт. Дурдом, короче.

— Слышь, Стас, ты реально отмороженный баклан, — Витёк снова протянул приятелю банку с пивом.

— Вот тебе эту гадость точно нельзя было предлагать, — подтвердил Колян, — ты ж теперь стал вообще супербеспредельщик. Преподу своему, опять же, голову проломил…

— Ему за дело досталось, — возразил Стас, — он мне степуху порезал, сволочь. Я ж ему предлагал договориться. Пусть теперь из капельницы хавает, раз такой принципиальный…

Пиво закончилось, и в воздухе повисло неловкое молчание. Стас выбросил пустую банку в кусты. Некоторое время парни задумчиво глядели на огни ночного города. Молодые люди просто неподвижно стояли в темноте, выпуская в воздух ментоловый дым. Затем кончились сигареты.

— Слышь, Стас, — возобновил внезапно прервавшийся разговор Витёк, — где ты вообще эту дрянь подцепил? Я когда тебя первый раз увидел, ещё подумал: «Вот лох волосатый»…

— Ну и чем всё кончилось… Не забыл?

— Не, ну тут без вариантов, — развёл руками Витёк, — когда такой задрот тобой стены вытирает, во что угодно поверишь. Ты чё кстати меня тогда в травмпункте навещал?

— Сам не знаю… — пожал плечами парень, — слишком добрый был. Встреться мы годиком позже, сейчас бы тебе мамка оградку на могилке красила.

— Не… Ну мы же с тобой этот вопрос утрясли. Я был не прав, без базара.

— Так где ты всё-таки подцепил эту еб**ую силу? Колян, он же не рассказывал, да?

— Да мы с тобой и не спрашивали…

— А чё вы хотите знать? — не понял Стас.

Парни задумчиво переглянулись.

— Ты же не один… Такой?

— У нас в городе может и один, — ответил Стас, — я за полтора года других не встречал.

— А сам-то где подцепил?

— Года два назад, когда в питерском казино подрабатывал. Там чё-то после смены с девчонкой одной перепехнулись… Она какую-то х**ню про вампиров несла. А я просто подыграл, мол типа неформал в теме… Тем более, сама дала…

— Симпотная хоть?

— Вполне себе цыпочка. Только номера не оставила, и больше я её в казино не встречал. Да и не до того было. Я на утро слёг на несколько дней… Эта температура еб**ая. Потом голоса какие-то в голове, кошмары по ночам… Ну и через какое-то время обнаружил, что могу рукой бетонную стенку пробить…

— Это мы знаем, — кивнул Витёк, — и как сюда перебрался, никого похожего не встречал?

— Точно таких нет. Впрочем, видел много чего другого… Иной раз смотришь на человека и понимаешь, что он всё, сука, про тебя знает. Чувствует, кто ты на самом деле. Так что я точно не один. Но к таким типам никогда не подхожу…

— А тебе разве неинтересно?

— Нет, — поёжился Стас, — скорее даже страшно бывает… После таких встреч.

— Чё так?

— Думаю… Если уж во мне сидит такая безжалостная тварь, способная насквозь проткнуть человека пластиковым черенком швабры… То что же может скрываться в других?

СУМЕРЕЧНИКИ

Строитель поднял рукой бетонную плиту, чтобы спасти своего товарища. Человек, очнувшийся после комы, умеет читать мысли. Преступник сумел уйти от полиции, даже получив несколько пуль в голову…

Герои жёлтой прессы, интернет-роликов или городских легенд. Многие из них даже не понимают природу своих необычных способностей. Мы называет таких Сумеречниками. Посвящённые, которые думают, что они уникальны. Их сознание забито всякой ерундой, и они плохо представляют себе истинный порядок вещей.

Одни сумеречники избегают собственной силы, другие пытаются извлечь из неё максимальную выгоду. Они могут легко попасть в заголовки газет или прожить тихую жизнь, так и не открывшись окружающим.

ЧЕМ ОПАСНЫ?

Сумеречники часто страдают манией величия. Они не знают общего расклада сил в мире и применяют свои способности, не опасаясь наказания.

Кроме того, их очень любят использовать в своих интригах более опытные посвящённые. Дурак, наделённый сверхспособностями, может стать отличным исполнителем чужой воли.

ОСОБЕННОСТИ

Чаще всего это неподготовленные люди, у которых внезапно проявились сверхъестественные силы. Сумеречники могут быть любой национальности и возраста. Никто не может предсказать, когда у человека проснутся скрытые способности и что он будет с ними делать.

ОРГАНИЗАЦИИ

Иногда сумеречники объединяются в небольшие группы, которые практикуют различную эзотерическую фигню или занимаются банальным разбоем. Но чаще всего они просто не подозревают о существовании других посвящённых.

СВЕРХСПОСОБНОСТИ

Открываются у людей спонтанно, чаще всего в моменты опасности или сильного стресса. Если сумеречник хочет развивать свои силы, ему приходится полагаться исключительно на врождённую интуицию.

Поэтому уровень их сверхспособностей редко достигает высоких значений. Причём если долго не использовать эти силы, они со временем слабеют или вовсе исчезают.

Сумеречникам недоступны Формулы Слова. Они не понимают, как устроена реальность, и обычно владеют всего одной скрытой способностью.

РЕКОМЕНДАЦИИ

Если сумеречник замешан в преступлении, его необходимо задержать и доставить в специзолятор полка. Впрочем, когда проступок незначительный, можно ограничиться строгим внушением и проведением разъяснительной беседы из серии «в следующий раз мы будем говорить с тобой по-другому».

В любом случае каждый такой посвящённый должен быть зарегистрирован в нашей базе данных.

Если вы просто вошли в контакт с таким посвящённым, объясните ему правила игры, сделав особый упор на том, что бесконтрольное развитие его способностей не приветствуется. Оцените, насколько такой человек может быть полезен Уставам. Возможно, он станет достойным пополнением наших рядов. Ведь большая часть оперативников когда-то были такими же неразумными сумеречниками.

ПРИМЕР ПЕРСОНАЖА

ЭКСТРАСЕНС

Так называют сумеречников, которые обладают способностью чувствовать информационные потоки Среды. Они могут читать мысли, поддерживать ментальную связь или даже видеть сквозь стены.

Экстрасенсы — не очень хорошие бойцы, но их умения могут пригодиться как обычным людям, так и посвящённым. В современной России многие обращаются за помощью к различным ясновидящим, большинство из которых является обычными шарлатанами.

Однако всегда есть шанс столкнуться с тем, кто действительно обладает сверхъестественными способностями.

ШАГ: 6		ЗАЩИТА: 4	СТОЙКОСТЬ: 5
ЛОВК	d6	*Атлетика d6*	*Сканер d8*
СМЕК	d6	*Вождение d4*	
СИЛ	d6	*Драка d4*	
ХАР	d6	*Ловкость рук d4*	
ВЫН	d6	*Внимание d6*	

Натолкнуть на мысль: успешно выполнив встречную проверку *Сканера* против *Характера* цели, экстрасенс может внушить объекту воздействия какую-то мысль и заставить выполнить одно простое действие.

Ментальный контакт: Позволяет экстрасенсу мысленно общаться с другими персонажами. При этом глубинная память ему не доступна, можно «услышать» лишь то, о чём цель думает в конкретный момент.

Рентген: С помощью этой способности персонаж видит предметы, скрытые от человеческого взгляда: содержимое запертых ящиков, объекты за стеной, содержимое чужих карманов и т.п.

СКВЕРНОЕ НАЧАЛО

Когда звон в ушах слегка поутих, я наконец-то смогла прислушаться к суматохе, творящейся за дверцей шкафа. Впрочем, звуки подтянулись чуть позже, первыми пришли запахи… В комнате пахло кровью и порохом. Я инстинктивно попятилась назад, однако размеры моего импровизированного убежища не позволяли совершать подобных манёвров. Отступать некуда.

Если разобраться, то Дэн — мой последний заказчик — ещё очень легко отделался. Быстренько получил в лоб кусок свинца и спокойно отчалил в лучший из миров. А я тут теперь отвечай за его тёмные делишки.

Из платяного шкафа, ставшего моим вынужденным укрытием, невозможно было разглядеть деталей внезапно вспыхнувшей схватки. Кто и почему начал стрельбу, мне, естественно, сообщить забыли. Поэтому всё, что осталось, — сидеть тише воды ниже травы в надежде, что меня не найдут. Скверное начало…

Я собрала остатки смелости в кулак и заглянула в одно из пулевых отверстий, усеявших дверцу моего шкафа в ходе недавней перестрелки.

Высокий человек в серой униформе небрежно пнул безжизненное тело Дэна носком своего ботинка и быстро окинул взглядом комнату в поисках уцелевших.

— Алтай, я Тайфун-два, нахожусь на месте. Ситуация под контролем. Как понял меня? Приём.

Вместо ответа из гарнитуры донеслось какое-то неразборчивое шипение.

Уф, слава Богу. Вроде не бандиты. Хотя менты — это тоже не очень хорошо. Но определённо лучше всех дэновский корешей, которых мне доводилось видеть.

Негромкая мужская речь, доносившаяся из коридора, свидетельствовала о том, что напарники незнакомца уже зачистили дальние комнаты квартиры. Интересно, когда же они свалят? Мне очень хотелось почесать кончик собственного носа, но сейчас об этом не могло быть и речи. Проклятый шкаф вообще не давал возможности активно шевелиться. Спустя несколько долгих минут, я почувствовала, как начинают затекать ноги. Однако снаружи всё ещё тревожно поскрипывали половицы. Человек в серой униформе, похоже, не собирался никуда уходить.

Глупый ментозавр. Хоть бы покурить вышел что ли…

Я снова заглянула в пулевое отверстие. Незнакомец медленно подошёл к кольцу из потухших свечей и начал с интересом изучать меловые знаки, начерченные на деревянном полу.

Ну вот, только этого не хватало. Он теперь ещё мои каракули будет разглядывать. Понимаю, конечно, что такого в школе милиции не увидишь, но и сидеть, скрючившись буквой «зю», я тоже долго не смогу… Надо как-нибудь спровадить этого товарища и незаметно выскочить в окно. А там по соседним крышам и до ближайшего метро. Плевать на деньги, пусть Дэн забирает их с собой в могилу…

Итак, приятель, приступим. Сквозь Среду я послала незнакомцу короткий мысленный приказ:

НАДО ПОКУРИТЬ…

Привычно зазвенели нити сознания, и моя мысль смешалась с его собственными желаниями. Сейчас она пробьёт себе путь в этой ментовской башке, и можно будет сматывать удочки…

Неожиданно незнакомец резко вскинул автомат и быстро отскочил в дальний угол комнаты. Не может быть! Неужели ПОЧУВСТВОВАЛ?

Я медленно переместилась к соседнему пулевому отверстию, чтобы разглядеть текущие местонахождение ментозавра.

Однако увиденное лишь усугубило моё паническое состояние.

Над серой униформой кружили рыжие огненные искры, а из прорезей спецназовской маски на меня смотрели ярко горящие глаза. Казалось, что этот огонь вот-вот вырвется наружу, чтобы обратить в пепел всё на своём пути. От незнакомца веяло опасностью, уверенностью, невероятной силой… На фоне всего вышеперечисленного чёрное дуло его автомата уже не выглядело чем-то серьёзным. Металлическая игрушка, не более. Настоящая опасность сейчас таилась в этих пылающих глазах, способных видеть даже сквозь каменные стены.

Странное дело, но от накатившего страха почему-то резко улучшилось моё собственное зрение. Даже без очков мне с первой попытки удалось прочитать надпись на правом шевроне незнакомца:

СПЕЦПОЛК ФСБ.

По моей спине как по команде быстро пробежала нестройная толпа мурашек.

ВОТ ПОПАДАЛОВО.

ВОЛЧЬИ УСТАВЫ

Завершая рассказ о мире посвящённых, хочу упомянуть о наших с вами «коллегах».[1]

Вы уже слышали о том, что существуют другие Уставы или подобные им организации. Скажу даже больше, эти парни не просто топчут ногами землю, а продолжают активно обучать своим практикам всех желающих.

ЧЕМ ОПАСНЫ?

Представители негосударственных Уставов занимаются чем угодно. Наёмники, частные детективы, телохранители, торговцы эликсирами и фетишами. Пока у вас водятся деньги, вы всегда можете рассчитывать на их помощь.

Услугами этих колдунов и ведьмачей нередко пользуются криминальные структуры, различные террористические организации и даже некоторые кланы **deshinara**.

ОРГАНИЗАЦИИ

К счастью, негосударственные Уставы сегодня не имеют жёсткой иерархии и внятной программы действий. В большинстве случаев речь идёт о нескольких авторитетный учителях, которые набирают небольшие группы последователей и передают им свои знания. Между собой такие объединения практически не общаются и похожи скорее на подпольные секции восточных единоборств.

Сегодня в России существует восемь Уставов. Четыре из них вам знакомы: Ярга, Вьюн, Черновеи и Старославичи. Состоят они из наших бывших соратников, которые по той или иной причине разочаровались в государственной службе.

А вот следующие товарищи — это потомки тех, кто ушёл на вольные хлеба ещё после революции 1917-го года:

ТРОПАРИ

Изучают Формулы Долга и Свободы. Эти таинственные силы помогают им мгновенно перемещаться в любую точку планеты. Вольные бродяги, для которых не существует закрытых дверей и неприступных крепостей. Достаточно часто их способности используются для совершения преступлений.

Принципы Устава: *будь свободным, возвращай долги.*

НЕПЛУТЬ

Идеальные детективы, изучающие Формулы Света и Звука. Эти колдуны могут безошибочно определить, когда им лгут, просто прислушавшись к словам собеседника.

Они могли бы остаться нашими верными союзниками, но их философия не приветствует никакого обмана. Даже если он используется во благо.

Принципы Устава: *говори только правду, не позволяй лгать другим.*

КАМНЕВОРОТЫ

Устав, владеющий Формулами Камня и Перемен. Эти Формулы призывают посвящённых бороться с обстоятельствами, изменяя те аспекты мира, которые тебя не устраивают. Проблема в том, что сегодня многие из этих революционеров не прочь поменять существующий политический строй или пересмотреть установленные границы России.

Принципы Устава: *исполняй желания, не изменяйся.*

ОСКАЛ

Самый молодой из существующих Уставов. Создан в 30-х годах XX века при поддержке советских спецслужб. Последователи ОСКАЛа изучают Формулы Тьмы и Страха, которые активно использовались в годы войны для проведения диверсионных операций.

Испытывают ненормальную тягу к тайнам и конспирации. Часто охотятся за чужими секретами и не брезгуют банальным шпионажем.

Принципы Устава: *раскрывай тайны, храни секреты.*

СВЕРХСПОСОБНОСТИ

Подобные посвящённые по силе сопоставимы с оперативниками. Многие из них имеют большой боевой опыт и способны оказать серьёзное сопротивление.

РЕКОМЕНДАЦИИ

У нас непростые отношения с другими Уставами, но лишний противник нам не нужен. Большинство таких колдунов и ведьмачей стараются не лезть на рожон, делая вид, что соблюдают закон.

Если они не совершают преступлений, мы их не трогаем, а изучение подобных сверхъестественных практик не запрещаем.

Впрочем, такая ситуация не может продолжаться бесконечно. Рано или поздно кому-то придётся принять окончательное решение относительно подобных организаций.

ПАТРИАРХИ

Как вы уже поняли, Волчьи Уставы не имеют жёсткой иерархии. Их учителя редко общаются между собой. Однако в каждом Уставе есть посвящённые, которые пользуются всеобщим уважением. Слово патриарха не является законом для других, но к его мнению обязательно прислушиваются. Как правило, патриархи выступают арбитрами в спорах между представителями своего Устава.

Подобные неформальные лидеры есть также и у Теней Орла. Говорят, что современные спецполки удалось собрать исключительно благодаря поддержке патриархов. Впрочем, подтвердить или опровергнуть эти слухи практически невозможно.

1 - Оперативники именуют негосударственных колдунов и ведьмачей «Волчьими Уставами». Те, в свою очередь, называют бойцов спецполка «Тенями Орла». Эти некогда обидные прозвища сейчас являются частью жаргона посвящённых.

КРАТКАЯ ИСТОРИЯ УСТАВОВ

СЛУГА ГОСУДАРЕВ

Во время легендарного европейского посольства (1697-1698) в окружении русского царя Петра I появляется таинственный человек по имени Андрей Елесеев. Расчётливый и честолюбивый авантюрист многие годы изучал техники управления Формулами Ветра и Смерти. В обмен на дворянский титул и покровительство колдун охотно выполняет особые поручения государя.

В ходе Северной войны со Швецией Елисеев обучает своим секретам нескольких петровских гвардейцев. Эти люди впоследствии станут легендарными патриархами Черновеев.

Собственно, тогда же появляется идея создания особых организаций посвящённых, которые помогли бы русскому государству закрепиться на международной арене. Елисеев отправляется в продолжительную экспедицию по России, надеясь найти союзников среди других колдунов и ведьмачей.

Его рискованная авантюра неожиданно приносит результат, и к 1720 году сразу несколько могущественных посвящённых присягают на верность русскому престолу. Именно их ученики образуют костяк будущих Уставов: Ярга, Черновеи и Тропари.

ТАЙНАЯ КАНЦЕЛЯРИЯ

В эпоху дворцовых переворотов многие колдуны и ведьмачи пробуют свои силы в политике, поддерживая того или иного претендента на императорскую корону. Появляются первые представители будущих Старославичей, Камневоротов и Неплутей. Хотя назвать Уставами новые организации достаточно сложно. Их колдуны выступают в роли беспринципных наёмников, работающих на того, кто больше заплатит.

Впрочем, к моменту воцарения Екатерины II они окончательно выстраивают свою философию и единогласно присягают новой правительнице.

Последним из Уставов Российской империи формируется Вьюн. Последователи этой школы достаточно быстро занимают высокие руководящие посты.

ГИБЕЛЬ ИМПЕРИИ

Революция 1917-го года разрушает сложившийся порядок вещей. Уставы не смогли защитить престол, поскольку в этот раз им противостоят не обычные революционеры. Каким-то образом большевикам удаётся заручиться поддержкой нескольких влиятельных кланов **deshinara**, регенты которых давно мечтали распространить своё влияние на Россию. Эмиссары демонов получают должности в новых советских спецслужбах. **Deshinara** используют своё положение в корыстных целях, не забывая вести охоту на уцелевших представителей Уставов.

СВЕЖАЯ КРОВЬ

В 30-х годах XX века один из демонов-регентов обучает для НКВД группу колдунов, которых планируется использовать для проведения разведывательных и диверсионных операций. Так появляется ОСКАЛ — самый молодой из ныне существующих Уставов.

ВОЙНА

Начинается Великая Отечественная Война. Угроза со стороны гитлеровской Германии оказывается гораздо серьёзнее, чем предполагалось изначально. И кланы **deshinara** ищут союзников среди уцелевших представителей императорских Уставов. На самом деле коварные регенты не хотят возрождения своих заклятых врагов. Они охотно используют таланты колдунов и ведьмачей, но сразу после победы снова начинают закручивать гайки.

Следует вторая волна гонений, и Уставы вот уже в который раз переходят на нелегальное положение. Так продолжается до середины 80-х.

ЭПОХА ПЕРЕМЕН

Почувствовав, что распад Советского союза неизбежен, кланы перестают поддерживать бесперспективный режим. **Deshinara** занимаются укреплением своих позиций, не обращая внимания на гибель коммунистической империи.

В начале 90-х отмечается резкий рост преступлений, совершаемых посвящёнными. Патриархи обеспокоены сложившейся ситуацией, в их среде всё чаще высказываются мысли о возрождении Уставов.

Воплотить эти планы в жизнь удаётся только в 1995-ом году. Большинство Ярга, Вьюнов, Черновеев и Старославичей возвращаются на государственную службу под эгидой ФСБ. И, хотя Принципы посвящённых за прошедшие столетия не изменились, теперь это совершенно иная организация. Уставы избегают вмешиваться в политику и отныне занимаются исключительно правоохранительной деятельностью.

Говорят, такова цена, которую патриархи заплатили за помощь со стороны Изначальных. Многие считают, что без вмешательства ангелов возрождение «тайной канцелярии» было бы попросту невозможно.

ЗДЕСЬ И СЕЙЧАС

Начало 2000-х. Духовные лидеры Камневоротов, Тропарей и Неплутей отказываются поддерживать новый режим. Последователи Устава ОСКАЛ, до последнего момента бывшие секретным подразделением ГРУ, также уходят в свободное плавание.

Кланы **deshinara** по-прежнему присутствуют в стране. В постперестроечной России им удалось не только приумножить своё достояние, но и сохранить влияние на высшие эшелоны власти.

Изначальные силы продолжают свою междоусобную борьбу, время от времени посылая своих ангелов в мир живых. Однако сейчас их присутствие в стране практически не ощущается. Значит, неведомые творцы реальности собирают силы перед очередной крупной заварушкой.

С каждым годом растёт количество преступлений, в которых замешаны посвящённые. Слишком многие хотят проверить на прочность боеспособность возродившихся Уставов. Аналитики не берутся предсказать, как будет развиваться ситуация в ближайшие несколько лет...

ПРИМЕР ПЕРСОНАЖА

ТРОПАРЬ

Тропари не признают над собой никакой власти и уходят в неизвестном направлении, как только им пытаются навязать чужую волю. Они способны в мгновение ока перемещаться на большие расстояния, а также совершать путешествия между мирами. Всё, что нужно такому колдуну для перемещения в пространстве, — это чувствовать Тропу. Так они называют особые следы в Среде, по которым можно попасть в любую точку Вселенной или выследить определённое живое существо.

ФИЛОСОФИЯ

Будь свободным: тропари не признают приказов и принуждений. Если вы попытаетесь заставить их выполнить вашу волю, они обязательно откажут или будут сопротивляться. В общении с ними необходимо проявлять чудеса дипломатии.

Возвращай долги: философия тропарей предполагает, что за всё в этом мире надо платить. Если кто-то помог колдуну в трудной ситуации или спас его жизнь, то он может рассчитывать на ответную услугу.

Впрочем, тропари не признают денег, поэтому цена любого долга всегда одинакова: жизнь за жизнь. Однажды они вернутся, чтобы уберечь вас от гибели или помочь уничтожить ваших врагов. Другие способы оплаты невозможны.

Если у тропаря по какой-то причине не получилось вернуть свой долг, он 1d6 дней не может использовать свои *Формулы*.

ШАГ: 6		ЗАЩИТА: 6	СТОЙКОСТЬ: 5
ЛОВК	d8	*Атлетика d8*	*Выживание d8*
СМЕК	d6	*Драка d8*	*Медицина d6*
СИЛ	d6	*Маскировка d8*	*Формула Долга d6*
ХАР	d8	*Стрельба d6*	*Формула Свободы d6*
ВЫН	d6	*Внимание d6*	

Тропа: персонаж может мгновенно перемещаться в пространстве на большие расстояния. Для этого ему необходимо осуществить простую проверку *Формулы Свободы*. Тропарь может взять с собой одного спутника без штрафа. Если таких персонажей больше одного, колдун осуществляет проверку *Формулы Свободы* со штрафом −2 за каждого спутника.

Чудовищная сила (колдун): +2 к урону в рукопашной атаке, удары могут пробивать препятствия. Осуществив простую проверку *Силы*, персонаж может поднять предмет массой до 3 тонн. Также он может швырнуть этот груз на расстояние до 10 клеток (подробнее смотри «Немыслимая нагрузка», стр 64).

ОБОРОТЕНЬ: ПЕРНАЧ

Осуществив простую проверку *Формулы Долга*, колдун может превратиться в огромную хищную птицу. Перья оборотня покрыты дорожной пылью, которая во время полёта оставляет в воздухе достаточно заметный шлейф.

ШАГ: 4	ЗАЩИТА: не изменяется	СТОЙКОСТЬ: 9 (2)
ЛОВК	d10	**Навыки:** соответствуют *навыкам* персонажа. Но в облике Пернача невозможно использовать снаряжение. Оборотень может говорить, но его голос не похож на человеческий.
СМЕК	не изменяется	
СИЛ	d8	
ХАР	не изменяется	
ВЫН	d6	

Вес: в 2 раза меньше веса персонажа.
Размах крыльев: 2 — 3 м.
Броня: +2
Груз: птица способна нести одного взрослого человека над землёй.
Иммунитет: яды и болезни.
Не дышит: персонажу не нужно дышать, на него не действуют газы, и он не может задохнуться.
Когти: считаются *тяжёлым оружием*. *Сила+d6*. **ББ:** 2. Позволяют оборотню цепляться за каменные стены или висеть на потолке.
Полёт: шаг в полёте равен 30 клеткам, вертикальная манёвренность 0.
Неуклюжий: передвигаясь по земле, для бега использует d4 вместо d6.

ОБОРОТЕНЬ: ШАТУН

Осуществив простую проверку *Формулы Долга*, колдун может превратиться в огромного медведя. Шкура оборотня обильно покрыта дорожной пылью.

ШАГ: 6	ЗАЩИТА: не изменяется	СТОЙКОСТЬ: 12 (2)
ЛОВК	d8	**Навыки:** соответствуют *навыкам* персонажа. Но в облике Пернача невозможно использовать снаряжение. Оборотень может говорить, но его голос не похож на человеческий.
СМЕК	не изменяется	
СИЛ	d12+2	
ХАР	не изменяется	
ВЫН	d12	

Навыки: соответствуют *навыкам* персонажа. Но в облике Шатуна невозможно использовать снаряжение. Оборотень может говорить, но его голос не похож на человеческий.
Вес: вес персонажа x5. **Рост в холке:** 1,5 — 2 м.
Броня: +2
Иммунитет: яды и болезни.
Не дышит: персонажу не нужно дышать, на него не действуют газы, и он не может задохнуться.
Когти: считаются *тяжёлым оружием*. *Сила+d6*. **ББ**: 4.
Размер +2.

— Это не она, Ставр.

— Я знаю.

— На х*** ты её тогда притащил? — злобно прошипел Макс, схватившись за отворот моей куртки.

— Там не было твоей сестры, — спокойно ответил я.

В комнате повисла напряжённая пауза. Если бы ведьмач умел метать молнии из глаз, я бы сейчас осел на пол аккуратной горкой пепла. Среда загудела от напряжения, но Макс, надо отдать ему должное, пока ещё не потерял остатки самообладания. Уже через несколько секунд его тень вернулась к человеческим очертаниям.

— Говори, — коротко потребовал он.

— Куртку отпусти.

Макс разжал пальцы и начал нервно ходить по комнате из угла в угол.

— Частник сказал, что вчера федералы доставили новую задержанную… Молодая девушка из Подмосковья… По описанию всё сходится. В чём мы прокололись? У них же нет здесь в столице других точек, разве не так? Где же моя сестра, Ставр?

— Я обшарил весь полк. Это была единственная девушка в специзоляторе.

Макс остановился у окна и угрюмо посмотрел в мою сторону.

— Тогда повторяю по буквам свой вопрос… На х*** ты притащил эту кралю?

Из дальнего угла комнаты, где стоял диван, послышался приглушённый девичий вздох. Макс тут же обернулся к незнакомке, так и не выслушав моих пояснений. Девушка повернулась на бок и застонала. Похоже, действие эликсира, который ей вкололи федералы, закончилось.

— Совсем молоденькая, — без каких-либо эмоций констатировал Макс, — старший класс школы или первый курс института… Они теперь всем инъекции делают?

— Скорее всего… Видимо, боятся рисковать, вот и обкалывают каждого задержанного для подстраховки.

Ведьмач внимательно наблюдал за оживающей девчонкой. Её кожа потихоньку теряла неестественный белоснежный оттенок. Макс прекрасно знал, что она сейчас чувствует. Холод, сковавший её тело и сознание, медленно отступал, возвращая жизнь окоченевшим мышцам. Размеренно застучало в груди проснувшееся сердце, порозовели щёки… Не слишком приятное, но завораживающее зрелище.

— Ты знаешь, что она сделала? — спросил Макс, глядя как незнакомка приходит в сознание.

— Понятия не имею, — честно ответил я.

— Тогда зачем было её вытаскивать, Ставр? А если она меченая или одержимая…

— Нет. Не думаю, — я подошёл к дивану и присел на корточки рядом с незнакомкой.

— Зае**сь! — Макс с досадой стукнул кулаком по стене, — мою сестру он, значит, не нашёл. Зато притащил какую-то мутную малолетку из специзолятора ФСБ. При этом ничего о ней не знает, но почему-то взял её с собой…

— Ты не поймёшь, — прервал я его рассерженное ворчание, — это чувствуется. Она, может, и совершила какую-то ошибку… Но заслуживает быть… Свободной.

— ЗНАЧИТ, ОНА ЗАСЛУЖИВАЕТ, А МОЯ СЕСТРА НЕТ? — в ту же секунду зловещая тень Макса раскинула на стене комнаты свои хищные щупальца.

— Я этого не говорил. Найдём мы твою Олю, нечего тут глотку драть понапрасну.

Ведьмач наградил меня очередным испепеляющим взглядом и перешёл на угрожающий шёпот:

— Учти, Ставр, если я только… Только почувствую неладное… Если мне всего лишь покажется, что твоя малолетка косо на меня посмотрела…

Девушка вскрикнула. Это неожиданно пробудились все чувства, задремавшие под влиянием препарата. Звуки и запахи стремительно заполняли её сознание, отчего у незнакомки снова закружилась голова. Непродолжительные судороги пробежали по ногам девчонки. Я буквально чувствовал на своей шкуре, как неприятное покалывание в районе позвоночника постепенно расползалось по всему её телу…

— Я дал ей свободу, поскольку считаю, что это правильно.

— А если ты ошибаешься? — спросил Макс, недоверчиво поглядывая на просыпающуюся девушку.

— Тогда… — я раскрыл ладонь и показал ведьмачу локон, который предусмотрительно срезал с головы незнакомки, — я найду её в любой точке Вселенной… И УНИЧТОЖУ.

ВСЁ ПО ЗАКОНУ

Итак, бойцы, лекцию о противниках можно считать законченной. Но осталось ещё несколько моментов, о которых следует напомнить.

Мы работаем на спецслужбы и поэтому должны соблюдать закон. Нельзя просто так палить в каждого встречного гада из пистолета или закидывать его огненными шарами. Если не хотите лишних проблем с УСБ, запомните раз и навсегда текст с вот этой бумажки:

ПОРЯДОК ПРИМЕНЕНИЯ ОРУЖИЯ, СПЕЦСРЕДСТВ И СВЕРХСПОСОБНОСТЕЙ

ОРУЖИЕ, СПЕЦСРЕДСТВА И СВЕРХСПОСОБНОСТИ ПРИМЕНЯЮТСЯ ДЛЯ:

- Пресечения преступления.
- Задержания лиц, совершивших преступление.
- Выявления лиц, совершающих или совершивших преступление.
- Преодоления противодействия законным требованиям сотрудника ФСБ.
- Защиты граждан от нападения, опасного для их жизни и здоровья.
- Отражения нападения на сотрудника, угрожающего его жизни и здоровью.
- Пресечения попытки завладеть оружием сотрудника.
- Освобождения заложников.
- Пресечения побега из-под стражи лиц, задержанных по подозрению в совершении преступления; лиц, осуждённых на лишение свободы; лиц, для которых мерой пресечения избрано заключение под стражу; а также пресечения попытки насильственного освобождения указанных лиц.

ЗАПРЕЩАЕТСЯ ПРИМЕНЯТЬ ОРУЖИЕ, СПЕЦСРЕДСТВА И СВЕРХСПОСОБНОСТИ:

- Против несовершеннолетних, когда их возраст очевиден или заранее известен сотруднику ФСБ.
- Против лиц с явными признаками инвалидности и беременности.
- За исключением случаев оказания ими вооружённого сопротивления или совершения группового нападения, когда от их действий могут пострадать посторонние.
- А также при значительном скоплении людей, когда от действий сотрудника могут пострадать посторонние.

О КАЖДОМ ФАКТЕ ПРИМЕНЕНИЯ ОРУЖИЯ, СПЕЦСРЕДСТВ И СВЕРХСПОСОБНОСТЕЙ:

- Сотрудник в течение 24 часов подаёт рапорт начальнику подразделения ФСБ по месту применения или по месту несения службы.

Эти правила жёстко определяют ваши полномочия, сдерживают способности и позволяют избежать лишних жертв и разрушений.

А мои следующие советы помогут уберечь вашу собственную шкуру. Итак, если хотите дожить до глубокой старости…

СОВЕТЫ ПО ТАКТИКЕ

ОБЩЕЕ

- Избегайте зачисток в одиночку. Для успешного выполнения задач сотрудникам рекомендуется действовать парами или небольшими группами по 3-5 человек.
- Соизмеряйте свои действия с текущей задачей. Учитывайте характер и объём оказываемого воздействия соразмерно с текущей ситуацией.
- Не подавайте признаков собственного присутствия. Внезапность — залог победы и важный козырь в противостоянии злоумышленникам.
- Не показывайте противнику все свои возможности.
- Не полагайте, что где-то безопасно, пока сами в этом окончательно не убедитесь.
- Минимизируйте свою уязвимость. В любой ситуации старайтесь свести к минимуму возможные потери среди личного состава.

СНАРЯЖЕНИЕ

- Берите не то, что может пригодиться, а то, без чего не обойтись.
- Всегда берите два «ствола» и дополнительные магазины к ним.

В ПЕРВУЮ ОЧЕРЕДЬ УНИЧТОЖАЮТСЯ

- Противники, находящиеся к вам ближе всего.
- Экипированные мощным вооружением.
- Представляющие непосредственную угрозу одному из сотрудников.

В УСЛОВИЯХ ГОРОДА

- Не сбивайтесь в кучу — вас будет легко уничтожить.
- Держите напарников в поле зрения или поддерживайте связь иным способом. Кто оказался отрезан от своих, тот пропал.
- Выбирайте разумную дистанцию, на которой сможете оказать друг другу поддержку в случае необходимости.
- Действуя в темноте, старайтесь как можно быстрее пересекать освещённые места.
- Попав под внезапную атаку вне укрытий, постоянно двигайтесь — стоять нельзя.
- Во время дистанционного боя перемещайтесь от укрытия к укрытию.
- Навязывайте противнику свои условия. Старайтесь, чтобы он не мог эффективно использовать своё преимущество.

ПРИ ШТУРМЕ

• Приближайтесь к штурмуемому объекту при поддержке группы прикрытия.

• Двери и тому подобные препятствия уничтожаются гранатами или сверхспособностями.

• Прорываться внутрь нужно лишь после того, как ликвидированы препятствия.

• Задача первых прорвавшихся — дать прорваться основным силам.

• Не скапливайтесь возле дверей. Замки запертых дверей отстреливаются выстрелами или вышибаются с помощью сверхспособностей.

В ОБОРОНЕ

• Опасайтесь вражеских снайперов.

• Не давайте противнику пристреляться и скоординировать свои действия.

• Не показывайте вашу численность.

• Регулярно меняйте огневые точки.

В СЛУЧАЕ ЗАХВАТА В ПЛЕН

• Отбиться реальнее всего при попытке захвата, а также в первые минуты после него.

• Во время допросов постарайтесь дать противнику минимум полезной информации. Язык дан человеку, чтобы скрывать свои мысли.

ЗАДЕРЖАНИЕ

• Старайтесь добиться численного преимущества в соотношении как минимум двое на одного.

• Убедитесь, что захваченный противник не способен к дальнейшему сопротивлению.

• До начала конвоирования обязательно обыщите задержанного.

Ну вот и всё, бойцы. Я рассказал вам обо всём, что знаю сам. Нудные лекции, изнурительные тренировки и многостраничные тесты скоро останутся позади. Примите присягу, и дальше вашим образованием будут заниматься совсем другие учителя. Те, кто считает, что они лучше остальных. Те, кто почувствовал свою безнаказанность...

Наши враги обладают сверхчеловеческой силой и живучестью. По ночным улицам современных городов крадутся кровожадные убийцы, которых не остановят ни пули, ни сталь. Ловкие мошенники умеют взламывать человеческий мозг, словно хакер компьютерную программу. Бестелесные воры играючи уходят от погонь. А в руках экстремистов таинственным образом оказываются могущественные артефакты прошлого, хранящие в себе источники колоссальной силы.

Посвящённые среди нас. Лабиринты наших городов — поля их сражений. Непримиримые противники прячутся за масками людей, но, на самом деле, они уже давно перешагнули предел человеческих возможностей. За спинами ничего не подозревающих обывателей сегодня разворачивается величайшая война в истории Вселенной...

Но знаете, что мне во всём это нравится? Многие из этих тварей до усрачки боятся столкнуться с нами лицом к лицу. А значит, ваши предшественники хорошо делали свою работу. Зло торжествует ровно до того момента, когда люди перестают сидеть на жопе и прятаться по тёмным уголкам. Используйте полученные знания, чтобы сокрушить любого, кто встанет на вашем пути. Сражайтесь до последней капли крови и покажите противнику силу своего Слова.

Не позволяйте чудовищам забыть о том, что у них тоже есть страх.

ПЕРЕГОВОРЩИК

— Дерьмо! Вот дерьмо! Я знал, что этим закончится… У них там снайперы и до х*** ментов!

— Прямо как в кино…

— Только это ни х*** не кино! У них стволы заряжены пулями… Ты хоть знаешь, что такое пуля, баклан обкуренный?

— Хватит орать на меня! Это вообще была идея Стаса.

— СТАС МЁРТВ! Схлопотал пулю, сука, и теперь ржёт над нами из преисподней. Только я туда не пойду… Хе-хе… Не пойду…

— Ты чего-то задумал?

— Как им понравится, когда мы сейчас пару мертвецов подымем? Вот хотя бы Стаса! Выпустим его наружу, а пока они будут е**льниками щёлкать, смоемся отсюда на хрен.

— Это тема… Только одного маловато.

— Задушим ещё несколько заложников. Четырёх мертвецов им за глаза хватит, чтобы обосраться от страха. Ты пока знаки малюй.

— Слышь… Ну и хитёр же ты. Правильно, что мы тогда ту книженцию в огонь не кинули… Щас бы до сих пор как лохи на вокзалах гоп-стопили. А тут такую кашу заварили.

— Щас её главное самим расхлебать… Где эта е**чая страница? Нашёл вроде… **Dar Shimora dar Shierra**… **Noblino**…

— Слышь… Там какой-то хрен в штатском. Типа переговоры вести предлагает.

— Твою мать… Ты чего меня перебиваешь?

— Мусорской переговорщик, говорю.

— СТОЙ, СУКА! СТОЯТЬ! Я ЩАС, Б**ТЬ, ВСЕХ ЗДЕСЬ ПЕРЕСТРЕЛЯЮ!

— Ствол бросай! И руки, чтобы мы их видели!

— ВЫЙДИ НА СВЕТ! СЕЙЧАС ЖЕ!

— Спокойно, мужики. Спокойно, — Фёдор медленно поднял вверх руки, — старший лейтенант Семёнов. Я переговорщик. И у меня нет с собой… Ни огнестрельного, ни холодного оружия.

ГЛАВА ШЕСТАЯ
МАСТЕР ИГРЫ

ВНИМАНИЕ!

В этой главе содержится информация, предназначенная для ведущего, а также раскрываются некоторые секреты игрового мира. Если вы планируете только играть, не читайте эти материалы. В противном случае вы рискуете испортить себе удовольствие от игры.

СОЗДАНИЕ ИСТОРИЙ

— Когда-то жил юный принц, и, вот, однажды он решил покататься на машине. Он позвал своего шофёра, и они поехали. Они всё ехали, ехали долго-долго. Принц заснул, а когда он проснулся, то увидел, что они по-прежнему едут.

— Доктор, вы никогда раньше не рассказывали сказки?

— Честно говоря, нет.

— В них должны происходить события.

— Ясно, события. А какие, например?

— Может, бензин кончился.

Из к/ф «Шестое чувство»

Надеемся, что вам нравятся захватывающие истории о супергероях. Ведь «Волчье солнце» рассказывает именно о них.

Вы не ослышались. Да, посвящённые не носят разноцветные облегающие костюмы и редко произносят пафосные монологи перед тем, как уничтожить врага. Но пусть это вас не вводит в заблуждение. Внешняя атрибутика, на самом деле, не имеет значения. Мир «Волчьего солнца» — это современный миф, в котором нашлось место коварным злодеям и могущественным героям.

А герои, как вы понимаете, не могут просто сидеть на месте, как самые обычные люди. Они постоянно попадают в различные неприятности, а об их подвигах слагают легенды.

КОНФЛИКТЫ

В основе любой хорошей истории лежит конфликт. Причём речь не всегда идёт о сражении до последней капли крови. Под конфликтами мы понимаем ситуации, в которых герой не может достичь желаемой цели, потому что ему мешают обстоятельства или другие персонажи.

Вражда двух уважаемых семей препятствует воссоединению влюблённых («Ромео и Джульетта»). Искусственный разум решил уничтожить человечество, и людям приходится бороться за выживание («Терминатор»). Мужчина, потерявший память, пытается узнать своё прошлое, но внезапно становится мишенью для могущественных спецслужб («Идентификация Борна»). Преступник, приговорённый к пожизненному заключению, мечтает вырваться на свободу («Побег из Шоушенка»).

Именно в борьбе с трудностями герои совершают подвиги и открывают своё истинное лицо.

Если у персонажа нет никаких проблем, всё у него в жизни получается, любые желания исполняются... Что ж, ему можно только позавидовать. Оставим такого счастливчика сидеть на мягком диване и позволим ему спокойно попивать пиво, глядя в телевизор. Потому что истории рождаются из действий. А герои начинают действовать, только когда попадают в серьёзные неприятности.

В обычной жизни мы стараемся избегать конфликтов, идём на компромиссы или откладываем решение проблем в долгий ящик. И в этом есть смысл. Но зачем нужна история, которая ничем не отличается от жизни? Мы же хотим, чтобы наш сюжет был наполнен яркими событиями. И нам совершенно не нужны игроки, которые начинают засыпать от скуки в середине приключения.

Поэтому запомним следующее правило:

У ГЕРОЯ ДОЛЖНЫ БЫТЬ ПРОБЛЕМЫ. ПЕРСОНАЖ БЕЗ ПРОБЛЕМ НЕИНТЕРЕСЕН.

Непосредственный начальник плохо к тебе относится и сегодня поручил расследование потенциального «глухаря». Если провалишь это задание, у него будет прекрасная возможность вышвырнуть тебя с оперативной работы.

Но просто подкинуть проблем — это не значит создать удачный конфликт. Во-первых, у героя должна быть возможность справиться с поставленной задачей.

Тебя заперли в герметичной комнате, которая медленно заполняется ядовитым газом. Отсюда никак не выбраться, задержать дыхание не получается, на помощь позвать некого, даже завещание нацарапать... нечем.

Очевидно, что в такой ситуации персонажу остаётся один единственный выход — помереть. Если герой не может никак повлиять на обстоятельства, условия конфликта заданы неудачно.

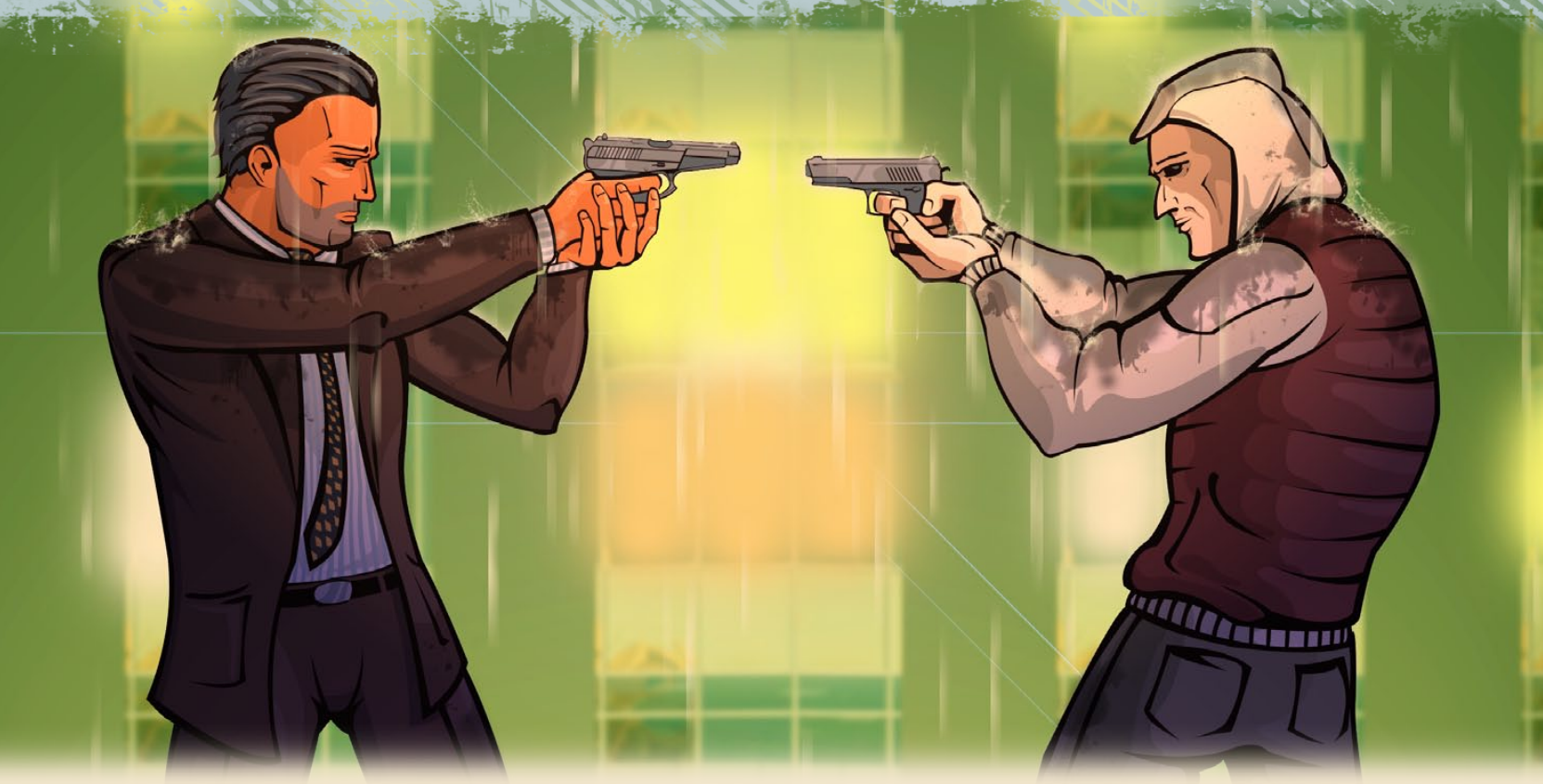
У ГЕРОЯ ДОЛЖЕН БЫТЬ ХОТЯ БЫ ОДИН ВАРИАНТ РЕШЕНИЯ ПРОБЛЕМЫ.

К примеру, в комнате с газом находится маленькое вентиляционное отверстие. Или физической силы героя хватит для того, чтобы выбить дверь. А может, за стеной слышатся шаги приближающихся союзников. Всегда оставляйте персонажу возможность выйти сухим из воды.

Ещё одним важным моментом является наказание, которое неизбежно настигнет героя в случае провала.

Ты в плену у террористов, которые собираются тебя казнить. Если ничего не предпринять, на рассвете тебе отрежут голову перед видеокамерой. К счастью, тюремщик сейчас отлучился по нужде, и за тобой никто не следит...

Это единственный шанс!



Если ставки не слишком высоки, конфликт будет скучным и вялым. Герой скорее пойдёт на компромисс или просто будет сидеть на месте, пока ситуация не разрешится сама собой.

Цена, которую придётся заплатить за поражение, — это необязательно жизнь. И у каждого героя она своя. Например, успешный бизнесмен больше всего на свете боится разорения. А школьник не хочет, чтобы родители узнали о его «двойке» по алгебре. Для влюблённого страшнее всего отказ со стороны избранницы, для спортсмена — поражение в соревновании.

ЧЕМ ВЫШЕ СТАВКИ, ТЕМ НАПРЯЖЁННЕЕ КОНФЛИКТ.

«Всё это, конечно, очень интересно, — скажете вы, — но какое отношение это имеет к ролевым играм?»

Любой хороший сюжет, будь то фильм, книга или ролевая игра, представляет собой череду различных конфликтов.

Причём они набирают силу по мере развития истории.

Один армейский полковник пытается добиться выплаты пенсий для семей офицеров, погибших при выполнении секретных операций. Но бюрократы в генштабе в очередной раз отклоняют его просьбу. Тогда герой решает пойти на крайние меры.

Вместе с несколькими верными людьми он проникает на склад бактериологического оружия и похищает контейнеры, наполненные смертельно опасным веществом.

Затем полковник угрожает распылить яд над одним из мегаполисов страны, если его требования не будут выполнены (к/ф «Скала»).

Как видите, история о борьбе с бюрократией постепенно набирает обороты. Теперь на кону не только материальной благополучие нескольких семей — жизни миллионов горожан находятся в смертельной опасности.

Сюжет ролевой игры отличается от фильма или книги тем, что игроки могут сами выбирать, как действовать в той или иной ситуации.

Как добиться справедливости и заставить правительство оказать материальную помощь семьям погибших офицеров? Неужели шантаж бактериологическим оружием — это единственный выход («Скала»)?

Ты секретный агент, стоящий на страже государственной безопасности. Но сейчас тебя волнуют более мелкие проблемы. Кажется, твоя жена тебе изменяет. И эта мысль не даёт спокойно уснуть. Как установить правду? В твоём распоряжении ресурсы сильнейшей спецслужбы страны. Но правильно ли использовать служебное положение в личных целях («Правдивая ложь»)?

Мама поручает тебе отнести корзинку с пирожками для больной бабушки. Домик старушки находится достаточно далеко, но можно срезать дорогу через Дремучий лес. Родители строго-настрого запретили сворачивать с дороги, но сейчас никого из них рядом нет. Какую дорогу ты выберешь («Красная шапочка»)?

В отличие от писателей и режиссёров мы не знаем, как игроки поступят в той или иной ситуации. Однако в наших силах создать напряжённый конфликт, который сделает историю более драматичной. А когда участники волнуются за своих персонажей, играть становится гораздо интереснее.

ПРИМЕРЫ КОНФЛИКТОВ

Мир «Волчьего солнца» содержит множество противоречий, которые вы можете использовать для создания собственных сюжетов.

ПРЕСТУПНИКИ ПРОТИВ ЗАКОНА

Один из главных конфликтов для персонажей, являющихся сотрудниками правоохранительных органов. Где-то совершено загадочное убийство или дерзкое ограбление? Значит, самое время направить туда команду опытных специалистов. Пусть собирают улики, опрашивают свидетелей и ловят виноватых. В конце концов это работа, за которую им платят деньги.

Если персонажи проигрывают в подобном конфликте, у них начинаются проблемы на профессиональном фронте. Неудачников ожидает ругань со стороны начальства или даже отстранение от оперативной работы. Кроме того, плохие парни чаще всего вооружены и очень опасны.

• **Кто виноват?** Совершено преступление, и персонажам необходимо найти виновника. Строгий начальник хочет закрыть это дело как можно скорее и постоянно поторапливает опергруппу. Да и преступник может скрыться, если слишком долго вести расследование. К счастью, у наших героев есть несколько зацепок, с которых можно начать расследование: свидетели; улики; сведения, полученные от информаторов.

• **Обратный отсчёт.** Персонажам необходимо остановить готовящееся преступление, чтобы избежать трагических последствий. Времени в обрез, потому что злоумышленники могут в любой момент нанести удар. Впрочем, не всё так плохо: героям известны какие-то детали вражеского замысла. А может, у них появился таинственный союзник, который сообщает о готовящихся действиях преступников.

• **Преступление и наказание.** Злодей установлен, но по какой-то причине избегает наказания. Возможно, ему удалось ускользнуть от опергруппы. Или преступник слишком силён и влиятелен. А вдруг негодяю помогает кто-то из ФСБ? Враг известен, но по-прежнему опасен. Как далеко готовы зайти герои, чтобы добиться правосудия?

РАБОТА ПРОТИВ ЛИЧНОЙ ЖИЗНИ

А родные знают, что персонажи являются секретными агентами? Вне зависимости от ответа здесь есть хорошая почва для создания конфликта интересов. Во многих ситуациях персонажу придётся делать нелёгкий выбор между работой и личной жизнью.

• **Это сделал ты?!** Преступником оказывается друг или родственник персонажа. Изначальные мотивы могли были благородными, но сейчас его ожидает серьёзное наказание. Что сделает наш герой? Попытается помочь близкому человеку или честно исполнит служебный долг? Быть может, знакомого просто подставили или он действительно виновен, а сейчас пытается уйти от правосудия.

• **Враг у ворот.** Под ударом оказались друзья или семья оперативника. Они стали случайными жертвами преступления, или таким способом враги пытаются отомстить нашему герою. Когда удар направлен на другого персонажа, даже посвящённым непросто разрулить подобную ситуацию.

• **Тайная жизнь.** Близкие даже не подозревают, чем занимается персонаж. Или он не рассказывает им всей правды. Проблемы начинаются, когда герой по какой-то причине не может быть до конца откровенен с окружающими. Иногда истина слишком опасна, чтобы её раскрывать. Однако любые тайны дают повод для обид и подозрений.

ОБЫЧНЫЕ ЛЮДИ ПРОТИВ ПОСВЯЩЁННЫХ

Ты можешь пробить кулаком стену и способен читать чужие мысли. Никогда не болеешь, не чувствуешь боли и усталости. Ты супергерой, способный голыми руками справиться с десятком вооружённых врагов… А я нет.

Именно так смотрят на посвящённых обычные люди. Любая встреча обывателя со сверхъестественным порождает целый ворох разнообразных конфликтов:

• **Страх.** Многие способности посвящённых пугают. Редкий человек может сохранить спокойствие, когда кого-то разрывают на части голыми руками. Столкнувшись с демоном или разбушевавшимся призраком, обыватели часто начинают паниковать. А напуганный человек способен наделать достаточно много глупостей.

• **Недоверие.** Непосвящённые плохо представляют себе, как устроена Вселенная. Однако это не мешает им строить различные теории. Головы людей забиты различными стереотипами и суевериями. Религиозные догмы, городские легенды, научные теории… Когда человек сталкивается с чем-то необычным, он пытается найти происходящему какое-то правдоподобное объяснение. И если какие-то факты не соответствуют его мировоззрению, обыватель поставит их под сомнение. Да и подумайте сами: доверились бы вы незнакомцу, который умеет швыряться во врагов огненными шарами? Ведь, с точки зрения обычного человека он может быть кем угодно: шарлатаном, оптической галлюцинацией, инопланетянином, генетическим мутантом или даже воплощением Сатаны.

• **Зависть.** Силы посвящённых поражают. И всегда находились те, кто хотел научиться ими пользоваться. Но люди не знают, как сложно устроен загадочный мир сверхъестественного. В погоне за тайными знаниями можно попасть в большие неприятности: многие твари заманивают своих жертв обещаниями могущества и власти. Да и к чему обычному человеку сверхспособности? Люди всегда изучают запретные знания с какими-то конкретными целями: разбогатеть, прославиться, обрести счастье, отомстить обидчику.

ПОСВЯЩЁННЫЕ ПРОТИВ ПРИНЦИПОВ

За всё надо платить. Колдуны получают огромную силу, но при этом зависят от желаний Формул Слова. Принципы дают вашим историям отличный повод для конфликтов. Персонаж, который игнорирует волю Формул, рано или поздно проиграет. При этом слепое следование Принципу может обернуться большими неприятностями.

• **Спор Принципов.** Часто случаются ситуации, когда желания Формул не совпадают. Причём конфликтовать могут как Принципы одного персонажа, так и Принципы различных участников опергруппы. Вы, конечно, помните, что наши герои

обладают свободой воли и не обязаны всегда подчиняться Формулам. Поэтому такой конфликт можно попытаться погасить приказом старшего офицера. Или кто-то из оперативников пойдёт на компромисс и уступит требованиям коллег. Но даже в этом случае нарушитель Принципа не сможет избежать наказания. Формулы не прощают предателей.

• **Справедливость.** Иногда Принципы требуют нарушить закон или навредить невиновным. Персонаж, конечно, получит заслуженный «плюс», если послушается голоса Формулы… Но в мире «Волчьего солнца» ни один поступок не остаётся без последствий. За соблюдением закона следят командиры, а также Управление Собственной Безопасности. А у невинной жертвы могут найтись друзья или родные, которые непременно захотят отомстить.

• **Последний шанс.** Можно построить сюжет таким образом, что герой находится на грани перерождения в демона. И каждое принятое решение может стоить ему жизни. Но создание такого конфликта требует особой подготовки и хорошего знания игрового мира.

ПОСВЯЩЁННЫЕ ПРОТИВ ПОСВЯЩЁННЫХ

Основной конфликт «Волчьего солнца» — это, конечно же, тайная война сверхъестественных существ. Лишь в противостоянии другими посвящёнными наши герои смогут выложиться на полную катушку и вдоволь поиграть мускулами. Противник, наделённый знаниями и сверхспособностями, — это самый опасный враг оперативников.

• **Запретное знание.** Необязательно сталкивать посвящённых лоб в лоб. В некоторых сюжетах противник может действовать опосредованно. Например, древний клан **deshinara** снабжает террористов заговорённым оружием. Или один из ведьмачей продаёт опасные эликсиры и фетиши обычным людям. А ещё есть вариант, когда кто-то из колдунов решит готовить бойцов для какого-нибудь частного охранного предприятия или криминальной структуры. Оперативники могут и не увидеть других посвящённых, зато столкнутся с результатами их разрушительной деятельности.

• **Былые обиды.** Тени Орла и Волчьи Уставы некогда вместе стояли на страже российского государства. Впрочем, за минувшее столетие у обеих сторон накопилось достаточно претензий к бывшим коллегам. Революции и войны сталкивали Уставы между собой, порождая всё новые и новые поводы для сведения счётов. Наши персонажи могли не участвовать в этих конфликтах, но они обязательно являются чьими-то родственниками или учениками. Возможно, они станут жертвами былых «разборок» или же сами захотят свершить кровавую вендетту.

• **Холодная война.** Именно так лучше всего описать современную ситуацию в мире «Волчьего солнца». Спецполки не ведут открытого противостояния с другими организациями посвящённых, однако потери периодически случаются с обеих сторон. Шпионские игры, диверсии, заговоры… Заклятые враги сопоставимы по силам, и если война станет «горячей», никто не рискнёт назвать имя победителя.

ГЕРОИ

Хорошая история — это не только напряжённые ситуации. Когда вы определились с основным конфликтом будущего сюжета, самое время повнимательнее приглядеться к нашим героям. Кто будет решать придуманные вами проблемы? Что это за персонажи, и чего именно они добиваются?

ПОСВЯЩЁННЫЕ

Колдуны, как вы уже поняли, не размножаются почкованием. Даже если у героя внезапно открылись какие-то способности, это не означает, что он стал посвящённым. Путь до оперативника ФСБ был долог и тернист. А значит, наш герой успел обзавестись множеством различных связей, которые можно использовать при создании сюжета:

• **Учитель.** Кто рассказал персонажу о Слове, Формулах и Принципах? И как герой относится к своему наставнику? Уважение, страх, зависть, ненависть? Как видите, отношения между учителем и учеником могут быть самыми разнообразными.

• **Враги.** Один тот факт, что персонаж является сотрудником ФСБ, даёт повод для появления самых разномастных недоброжелателей. Всегда найдутся те, кто желает смерти оперативникам: представители экстремистских организаций, сообщники пойманных преступников, коррумпированные коллеги.

• **Принципы.** В голове любого колдуна постоянно звучат назойливые голоса Формул. Да, они наделяют человека невероятной силой. Но не слишком ли высока цена за могущество? Не позволяйте игрокам забывать о Принципах.

ОБЫЧНЫЕ ЛЮДИ

Несмотря на сверхспособности, наши герои по-прежнему остаются людьми. У них есть семьи, друзья и знакомые. А после работы оперативников не запирают в секретных бункерах — они спокойно разъезжаются по домам.

Обычные человеческие проблемы актуальны даже для наших героев. Как познакомиться с понравившейся девушкой? Кто обижает вашего ребёнка в школе? Как угомонить шумных соседей? Не бойтесь ставить в своих историях подобные вопросы. Столкновение с повседневными проблемами позволит очеловечить брутальные образы наших супергероев и сделает их более интересными. Подходящими темами могут стать:

• **Родители.** Даже у самых суровых колдунов есть мама и папа. Как складываются их отношения? Гордятся они своим отпрыском или же проклинают? Извечный конфликт поколений невозможно решить сверхспособностями.

• **Дети.** А если герой сам является родителем? Может ли посвящённый быть достойным отцом? Знают ли дети о сверхспособностях своего предка? Отпрыски персонажей могут стать отличными генераторами конфликтов и сюжетов для игры.

• **Друзья.** Образ нелюдимого отшельника может показаться достаточно привлекательным для некоторых игроков. Однако наши истории подразумевают, что у героя есть хотя бы какие-то минимальные связи с другими людьми. Школьные приятели, друзья детства, бывшие возлюбленные, соседи или коллеги. Отношения с ними могут быть самыми разными. Важно, чтобы ваши герои не жили в вакууме. Друзья и знакомые помогут игрокам лучше почувствовать своих персонажей.

СОТРУДНИКИ СПЕЦСЛУЖБ

С точки зрения некоторых игроков оперативник ФСБ — это обязательно суперсекретный агент с «лицензией на убийство», который может делать всё, что ему вздумается. Его не знают в лицо даже работодатели, он стреляет без промаха и брал уроки кунг-фу у самого Брюса Ли. Такой герой никому ничего не должен и вообще непонятно, как с такими талантами он ещё не стал властелином мира.

Но давайте посмотрим на оперативников с другой стороны. Зачем могущественным колдунам работать на государство? Вот лишь несколько возможных вариантов:

• **Служить и защищать.** Герой считает, что это его долг. Большая сила предполагает большую ответственность. Нет ничего дурного в том, чтобы пытаться улучшить окружающий мир.

• **Статус.** В спецслужбах можно сделать неплохую карьеру. Да и ФСБ-шная «ксива» даёт немало привилегий своему обладателю.

• **Деньги.** Это единственная работа, за которую нормально платят. К тому же без криминала.

• **Сделка с законом.** У героя нет другого выхода. Когда-то он сам совершил серьёзный проступок и если не будет сотрудничать, его настигнет наказание.

• **Стечение обстоятельств.** Персонаж только недавно узнал о мире посвящённых и пока ещё сам не определился, чего хочет. Впрочем, пока он служит в спецполку, и такое положение вещей его устраивает. Хотя нет гарантий, что в будущем он не уйдёт в свободное плавание.

ГЕНЕЗИС

На этапе подготовки приключения многие ведущие могу столкнуться с такой проблемой: созданные игроками герои представляют собой достаточно странных существ, и непонятно, что они вообще забыли в вашем сюжете.

Васю в детстве похитили инопланетяне. После чего он открыл в себе невероятные сверхспособности. Также у Васи были очень богатые родители, которые оставили ему многомиллионное состояние. К несчастью, их убили какие-то неизвестные гады. Но Вася гадов всё равно нашёл и передушил голыми руками. Сейчас у него нет никаких проблем, но он ради развлечения помогает несчастным федералам раскрывать самые запутанные преступления.

Достаточно часто игроки пытаются придумать «идеального» героя без недостатков, слабостей и связей. Однако такие персонажи быстро надоедают своим создателям. Ведь у них нет никаких проблем, и следить за их судьбой совершенно неинтересно. Как придумать ярких героев, которые подходят для вашей истории?

Ведь такие персонажи должны быть интересны игрокам, и при этом они не должны не выбиваться из логики игрового мира.

Чтобы решить озвученные выше задачи, мы предлагаем вам воспользоваться системой *Генезисов*.

Генезис — это краткая предыстория героя, которая обрастает деталями в ходе приключений. Это отличная основа для создания персонажей.

Каждый генезис состоит из пяти элементов.

ПОТРЯСЕНИЕ

Описывает самое значимое событие прошлого. Потрясение необязательно связано с какой-то трагедией, но это всегда некий поворотный момент в жизни нашего героя. Открытие в себе сверхспособностей, участие в преступлении, потеря близкого человека, рождение ребёнка, получение новой должности. Потрясение должно быть неординарным событием, ведь именно оно задаёт *Личную цель* персонажа.

Потрясение отвечает на вопрос: что сильнее всего повлияло на личность героя?

ПОСЛЕДНИЕ СОБЫТИЯ

Коротко рассказывают о ситуации, сложившейся на момент начала игры. Как правило, этот элемент генезиса обрисовывает какие-то конкретные проблемы, связанные с *Целями* персонажа.

Отвечает на вопрос: что беспокоит героя сейчас?

ЛИЧНАЯ ЦЕЛЬ

Это осознанное желание, не связанные с профессиональной деятельностью. Чтобы игрок о ней не забыл, *Личная цель* записывается на листе персонажа.

Отвечает на вопрос: чего герой хочет от жизни?

ПРОФЕССИОНАЛЬНАЯ ЦЕЛЬ

Как нетрудно догадаться, связана с работой. Также записывается на Листе персонажа.

Отвечает на вопрос: чего герой хочет от службы?

СВЯЗИ

Описывают сюжетно значимых персонажей, с которыми герой поддерживает отношения (неважно враждебные или доброжелательные).

Отвечают на вопрос: кто помогает и мешает герою достичь поставленных целей?

ПРИМЕР ГЕНЕЗИСА: СТУДЕНТ

ПОТРЯСЕНИЕ:

Вы были самым обычным студентом и ничем не выделялись из сверстников. Никто не может сказать, как сложилась бы ваша судьба, не столкнись вы однажды с загадочными миром сверхъестественного.

Это случилось на одной из ночных дискотек, которые пользуются популярностью у молодёжи вашего города. Проходя мимо туалета, вы услышали пронзительный женский крик и, ни секунды не задумываясь, поспешили на помощь. Увиденная картина до сих пор стоит перед глазами: окровавленное девичье тело и невообразимо ужасная тварь, склонившаяся над ней. Дверь туалета с шумом захлопнулась. Монстр, сотканный из мясистых мышц и костей, тут же обернулся на звук.

Тогда вы ещё не знали, что такое Среда, но отчётливо почувствовали близость собственной смерти. Дальше всё как в тумане: одной рукой выдёргиваете из стены керамическую раковину и со всей силы долбите ею тварь до тех пор, пока она не перестаёт шевелиться.

В ту же ночь вы впервые встретились с оперативниками…

ПОСЛЕДНИЕ СОБЫТИЯ:

Теперь вы стажёр одного из спецполков и мечтаете попасть на оперативную работу. Почти все дисциплины даются очень легко, но окончательное решение командиры примут лишь после какого-то финального испытания. Кроме того, вы ещё не определились с Уставом, к которому хотите присоединиться.

Сейчас вы направляетесь в полк, чтобы пройти инструктаж перед экзаменом на должность оперативника.

ЛИЧНАЯ ЦЕЛЬ

Узнать дальнейшую судьбу незнакомки. Вам очень интересно узнать, что стало с той девушкой, на которую напал монстр. В полку говорят, что её вылечил капитан Воронцов. Возможно, стоит расспросить его лично при следующей встрече.

Выполнение цели: вы лично убедились, что с девушкой всё в порядке. Для этого необходимо с ней встретиться.

Провал цели: отсутствие достоверной информации о спасённой девушке будет постоянно подогревать ваше любопытство. Эта нераскрытая тайна со временем может переродиться в навязчивую идею.

ПРОФЕССИОНАЛЬНАЯ ЦЕЛЬ

Стать оперативником. Докажите, что способны получить эту должность. Возможно, это и не ваше призвание, но чтобы узнать наверняка, необходимо попробовать. Подготовка к выпускному экзамену занимает сейчас все ваши мысли.

Выполнение цели: успешное прохождение всех необходимых испытаний и получение должности оперативника.

Провал цели: если не удастся стать оперативником, вас настигнет продолжительная депрессия.

СВЯЗИ

• *Воронцов Виталий Михайлович, капитан ФСБ, колдун Устава Старославичей.* Ваш наставник и покровитель. Именно он рассказал вам о мире посвящённых и привёл в спецполк. К Воронцову можно обратиться за помощью по самым различным вопросам.

• *Жигарёв Михаил Георгиевич, Капитан ФСБ, демон-поджигатель.* Инструктор по спецподготовке, который руководит вашей стажировкой. Суровый, но справедливый учитель. Если удастся заслужить его уважение, вы легко пройдёте квалификационные экзамены.

Вот, собственно, и вся информация, которую игроку необходимо знать о своём персонаже. При этом остаётся достаточно простора для творчества, ведь генезис не описывает многих деталей.

Как будут звать этого студента? Есть ли у него родители и друзья? Какие у него привычки и навыки? А может быть, это вовсе не парень, а девушка.

Генезис задаёт только ключевые события из жизни персонажа, которые имеют непосредственное отношение к будущей истории. И самое главное, что игрок остаётся свободен в выборе дальнейших действий своего персонажа.

Например, он может отказаться от целей и в любой ситуации поступить так, как сочтёт нужным. Но в таком случае по итогам каждой игровой сессии персонаж будет получать «минусы» за цели, которых он не достиг.

ИПОЛЬЗОВАНИЕ ГЕНЕЗИСА

Когда вы рассказали игроку предысторию его персонажа, настало время встроить генезис в сюжет будущей истории.

Хотя стажировка и занимает всё свободное время, нашему герою удалось выкроить несколько часов, чтобы навестить в больнице спасённую ранее незнакомку.

Он прибывает по указанному адресу и без труда находит нужное отделение, в котором находится пострадавшая. И здесь персонаж сталкивается с первыми трудностями.

Дежурная медсестра заявляет, что девушку забрал домой человек, представившийся старшим братом. Но герой замечает, что сотрудница больницы чем-то очень сильно напугана. Женщина говорит гораздо тише, чем того требуют приличия, и подозрительно косится на приоткрытую дверь ближайшей палаты.

КАК ПОСТУПИТ ГЕРОЙ, РЕШАЕТ ТОЛЬКО ИГРОК.

- Быть может, такой ответ удовлетворит его любопытство, и он со спокойной душой отправится домой.
- Или же наш храбрый стажёр решит в одиночку проверить, чем вызвано беспокойство медсёстры.
- Впрочем, у героя нет с собой никакого оружия. Не лучше ли позвонить кому-нибудь из старших коллег?

От принятого решения будет зависеть дальнейшее развитие этой истории. Студент может так никогда и не узнать, что случилось со спасённой девушкой. Или его природное чутьё позволит предотвратить какое-то ужасное злодеяние?

Личные и профессиональные цели персонажа помогают игрокам почувствовать атмосферу игрового мира. Они создают героям проблемы и работают на развитие ваших историй.

Генезис необязательно должен проявляться в каждом вашем сюжете. Старайтесь чередовать цели участников опергруппы. Например, если в первом эпизоде фигурировала история Старославича, в следующем используйте Вьюна.

АНТАГОНИСТЫ

Драматический сюжет подразумевает, что у хороших парней всегда есть противник. И лучше всего, чтобы зло было персонифицированным. Даже если речь идёт о фильме-катастрофе, в котором героям угрожает смерть от разбушевавшейся стихии. Пускай персонажам мешают обезумевшие от страха жители, вооружённые мародёры или дикие животные. Кстати, с антагонистами не обязательно вступать в смертельную схватку. Противостояние может выглядеть как философский спор или спортивное состязание. Главное, чтобы действия противников мешали нашим героям добиться поставленных целей.

Создавая антагониста для вашей истории, продумайте следующие моменты:

КТО ОН?

Дайте краткую характеристику будущему злодею. Чего добивается этот персонаж, и какая роль отведена ему в сюжете?

• **Убийца.** Стремится уничтожить героев. Причины могут быть самыми разными. Возможно, противник работает на других плохих парней. А если нет? Может быть, один из оперативников когда-то сам совершил серьёзное преступление, и сейчас кто-то хочет ему за это отомстить. Или убийцу ввели в заблуждение, и он думает, что поступает правильно. Например, группа раскрыла предателя в командовании ФСБ, после чего он натравливает на них штурмовиков спецполка. В этом случае бывшие коллеги наших персонажей вынуждены выполнять приказ, не догадываясь, кому подчиняются.

• **Страж.** Такой противник охраняет какой-то объект, представляющий особую ценность для героев вашей истории. Это, например, могут быть телохранители плохого парня. Или коллекционер древностей, в сейфе которого хранится опасный заговорённый артефакт. В любом случае, страж не причиняет вреда персонажам, пока они не пытаются добраться до его «сокровищ».

• **Конкурент.** Преследует те же цели, что и персонажи. В принципе, он неплохой парень, хотя его пакости могут быть смертельно опасными. Иногда с ним можно даже объединиться против общего врага, но по какой-то причине он не может стать постоянным союзником.

• **Шантажист.** Использует слабости героев, чтобы заставить их работать на себя. Это могут быть преступники, взявшие в заложники семью оперативника. Или даже один из высокопоставленных офицеров ФСБ, в сейфе которого лежит компромат на персонажа. Шантажисты опасны тем, что от них невозможно просто так отделаться. Уничтожение такого антагониста не решит проблем нашего героя. Например, даже убив одного из похитителей, оперативник не сможет получить информацию о местонахождении заложников. А в случае исчезновения начальника-шантажиста один из его помощников немедленно отправит компромат в УСБ.

• **Предатель.** Один из самых опасных врагов. Кажется другом или союзником, но в решающий момент переходит на сторону плохих парней. Вводя в игру подобного антагониста, постарайтесь, чтобы герои не раскрыли его раньше времени. Эффектное разоблачение предателя возможно только в том случае, когда его действия не вызывают подозрений.

ЧЕМ ОПАСЕН?

Убедитесь, что придуманный вами противник действительно представляет угрозу для персонажей.

• **Решительность.** Как далеко готов зайти противник, ради достижения своих целей? Пойдёт ли он на обман, предательство, убийство? Антагонисты могут быть благородными или подлыми, но, в любом случае, они не должны пасовать при первых признаках опасности.

• **Могущество.** Чем конкретно этот противник опасен для персонажей? Хороший ли он боец? Владеет ли какими-нибудь сверхспособностями? Есть ли у него полезные связи и верные помощники?

• **Вменяемость.** Помните, мы говорили о компромиссах? Для многих драматических сюжетов они могут оказаться губительными. В мире посвящённых договориться можно не со всеми, и героям часто приходится сражаться. Но даже когда противник готов заключить с персонажами сделку, он не делает это бескорыстно.

СЮЖЕТ

Когда вы определились с основными конфликтами и персонажами вашей истории, самое время проработать её более подробно. Даже если создаваемое вами приключение рассчитано на несколько игровых вечеров, мы рекомендуем поделить его на небольшие эпизоды. Как это, например, делают создатели сериалов.

Любой эпизод можно условно разбить на три основных части:

- Завязка
- Кульминация
- Развязка

Наличие этих частей позволяет сделать каждую игру запоминающейся и логически законченной.

ЗАВЯЗКА

На этом этапе мы вовлекаем героев в историю, ставим перед ними проблемы и в общих чертах обозначаем основные конфликты.

Завязка — очень важный элемент сюжета. Ведь она объясняет, почему персонажам необходимо решить те или иные задачи. Если игроки не понимают, что от них требуется, они достаточно быстро заскучают.

ИДЕИ ДЛЯ ЗАВЯЗОК:

- **Новое дело.** Очевидно, что оперативники занимаются раскрытием преступлений. Поэтому самым простым вариантом завязки будет очередное задание, которое группа получает от своего непосредственного начальника. На этом этапе полезно дать персонажам какие-то зацепки, помогающие начать расследование: контакты свидетелей, улики на месте преступления, предположительное местонахождение подозреваемого.
- **Подкрепление.** Группу могут отправить на помощь другим сотрудникам спецполка, оказавшимся в беде. Например, на поиски пропавших оперативников. Или чтобы обеспечить поддержку агенту, работающему под прикрытием.
- **Происшествие на отдыхе.** Часто неприятности сами находят наших персонажей. Что если оперативник станет свидетелем преступления, находясь, к примеру, в свадебном путешествии. Конечно, всегда можно сообщить о произошедшем в ближайший спецполк… А если связаться с коллегами невозможно? В таких ситуациях у нашего героя с собой, как правило, нет подходящего оружия и снаряжения. И чтобы уцелеть, ему придётся импровизировать.
- **Случай на стажировке.** Опергруппа прошла огонь, воду и медные трубы? А когда-то давно её члены были неопытными стажёрами, шарахающимися от каждой тени. Во время продолжительной кампании посвятите несколько вечеров коротким историям из прошлого персонажей. Ведь они не всегда были непобедимыми супергероями.

КУЛЬМИНАЦИЯ

Переломный момент вашего сценария. Враги уже показали персонажам своё истинное лицо, а конфликты достигли наивысшей точки. Героям осталось только принять решение, которое приведёт историю к той или иной развязке.

Если персонажи не могут повлиять на исход кульминации, вы, скорее всего, играете сами с собой. Избегайте этой распространённой ошибки и не превращайте историю в театр одного актёра. Позвольте решениям и поступкам персонажей определять развязку всего эпизода.

ИДЕИ ДЛЯ КУЛЬМИНАЦИИ:

- **Кто же преступник?** Расследование принимает неожиданный оборот. Согласно собранным уликам сразу несколько подозреваемых могли совершить это преступление. Однако у оперативников есть только один шанс установить истину. Ведь настоящий злодей пристально следит за персонажами и успеет скрыться в неизвестном направлении, пока группа будет арестовывать невиновного.
- **Некуда бежать.** Оперативники попали в западню и, кажется, что из неё не выбраться. Патроны на исходе, запас пунктов силы иссяк, жизнь наших отважных героев висит на волоске. Впрочем, по законам жанра даже в смертельно опасной ситуации всегда находится шанс на спасение. Он появляется внезапно, словно просвет среди грозовых облаков. Когда герои решили, что выхода нет, подкиньте им новую возможность. Но не стоит медлить с появлением этого самого «просвета». Если слишком затянуть подобную кульминацию, игроки могут впасть в отчаяние и потерять к происходящему интерес.
- **Волк в овечьей шкуре.** Настоящим врагом оказывается не тот, на кого думали всё это время. Злодей искусно маскировал свои следы, скрываясь за маской невиновного. А может, он притворялся жертвой или свидетелем преступления? В мире «Волчьего солнца» праведники часто оказываются мерзавцами. Это может стать отличной основой для кульминации вашего сюжета. При условии, что игроки не подозревали персонажа, которого вы решили сделать негодяем.
- **Выбор жесток.** Иногда героям приходится принимать непростые решения. Уничтожить целый город, чтобы предотвратить распространение смертельно опасного вируса. Пожертвовать заложниками, чтобы добраться до преступников. Пойти на сделку с негодяем в обмен на необходимую информацию. Иногда выбор между двумя одинаково отвратительными вариантами может оказаться гораздо сложнее банальной драки.

РАЗВЯЗКА

В заключительной части сюжета ситуация разрешается тем или иным способом. Все принятые игроками решения приводят к видимым последствиям, а враги вступают в смертельное противостояние с персонажами. Развязка — это финал вашей истории, поэтому постарайтесь сделать её захватывающей.

ИДЕИ ДЛЯ РАЗВЯЗКИ:

• **Мы чемпионы!** Злодеи повержены, невиновные спасены, героев ожидает заслуженная награда. Но победа не должна достаться персонажам слишком легко, иначе может возникнуть чувство незавершённости истории. Внимательно следите за настроением ваших игроков. Если они не слишком устали от кульминации, позвольте им сражаться и действовать. Пусть обезумевший злодей кидается в драку, даже когда ему логичнее было бы сдаться или отступить. Впрочем, верно и обратное. Если игроки устали от яркой кульминации, развязка может наступить достаточно быстро и неожиданно. Негодяй становится жертвой собственной смертельной ловушки или погибает от рук внезапно освободившегося заложника.

• **Героическая гибель.** Используя подобный вариант развязки, убедитесь, что ваши игроки готовы к подобному исходу. Неожиданная смерть любимого персонажа может расстроить кого угодно. Помните, что хорошие парни не могут погибнуть от досадной случайности. Даже если вы решили убить кого-то из главных героев, его гибель не должна быть напрасной. Он может остаться прикрывать отступающих товарищей или уничтожить главного злодея ценою собственной жизни.

• **Продолжение следует...** Кто сказал, что ваша история должна заканчиваться за одну единственную игру? Некоторые сюжеты крайне сложно раскрыть за один вечер. Поэтому вы можете поступить как создатель телевизионного сериала, оборвав повествование на самом интересном месте.

РЕАКЦИЯ ИГРОКОВ

Многие начинающие ведущие пытаются жёстко прописать в своём сценарии все возможные варианты развития событий. Однако в большинстве случаев подобная детализация сюжета является излишней.

Ролевая игра — это не фильм или книга. И как будет развиваться история, во многом зависит от решений, принимаемых игроками. Но всё же есть один важный момент, который полезно учитывать при создании сюжета. Все возможные действия персонажей в конечном счёте сводятся к одному из трёх вариантов:

• **Бегство.** Герои пытаются уйти от решения предлагаемых вами проблем: покидают поле боя, прекращают расследование преступления, уступают требованиям злодеев. Если вас не устраивает такой вариант, подумайте, как удержать персонажей.

• **Бездействие.** Описанная вами ситуация может быть проигнорирована игроками. И в этом случае надо чем-то привлечь их внимание или подтолкнуть к более активным действиям. Продумывая новый сюжет, критически оценивайте каждый его поворот вопросом: «А что, если они этого не сделают?»

• **Борьба.** Достаточно часто герои кидаются в гущу сражения, не задумываясь о последствиях. Хорошо, если вы именно этого и добивались. А если нет? Всегда предусматривайте вариант, когда персонажи неожиданно проигрывают или выигрывают. Случайностям не место в хорошей истории.

РАЗБОР ПОЛЁТОВ

В конце каждой игровой сессии вы раздаёте игрокам опыт, а также *фишки Триумфа* и *Кризисов*.

Очки опыта начисляются с таким рассчётом, чтобы за две-три встречи персонажи могли получить повышение.

Как начислять *фишки Триумфов* и *Кризисов*? Тут всё достаточно просто. По окончании сценария просто откройте сводную таблицу принципов и оцените действия персонажей в течение последней игры:

- Были ли ситуации, в которых проверялись *Принципы*?
- Удалось ли персонажу соблюсти *Принципы*?
- Были ли ситуации, в которых проверялись *Цели*?
- Удалось ли персонажу достичь поставленных *Целей*?

Обратите внимание, что за каждый *Принцип* и каждую *Цель* герой может получить не более одного «плюса» или «минуса». Даже если они проверялись несколько раз.

Кроме того, не забывайте начислять 1 *Триумф* за успешно выполненное задание. Если же группе не удалось выполнить свою задачу, все оперативники получаю по 1 *Кризису*.

Примечание: в некоторых сюжетах обстоятельства могут сложиться таким образом, что *Принципы* и *Цели* будут противоречить друг другу.

Например, личная цель героя - обеспечить безопасность семьи. А профессиональная цель требует поступать исключительно по закону. В ходе приключений герою пришлось несколько раз нарушить закон, чтобы защитить родных.

Решить подобную ситуацию очень просто. Выдайте герою 1 *Триумф* за достигнутую цель и 1 *Кризис* за нарушенную. В конце концов, персонаж должен отвечать за свои поступки.

ПЕРЕРОЖДЕНИЕ В ДЕМОНА

Мы не ставим себе целью превратить каждого персонажа в живое воплощение Слова. Угроза перерождения удерживает героев от необдуманного нарушения Принципов или игнорирования Целей. На самом деле, стать демоном не так-то просто. Игроку нужно две-три игры подряд игнорировать Цели и Принципы персонажа, проваливая все получаемые задания.

Если участник получает слишком много «минусов», возможно он не до конца понимает философию выбранного Устава. Или в своих сюжетах вы ставите перед группой слишком сложные проблемы.

Предложите игроку сменить Устав, создав нового персонажа. И не будьте слишком строгими. В конце концов, мы играем для удовольствия.

Не забудьте, что вы можете в любой момент избавить персонажа от накопленных «минусов». Для этого используйте правила «Кризисы» (стр. 38) и «Месть Формул» (стр. 53).

АТМОСФЕРА

В основе каждой фантастической вселенной лежат разные идеи. Именно они и задают атмосферу, которая отличает одну вымышленную реальность от другой.

Наша игра не исключение. Используйте в своих сюжетах перечисленные ниже темы, чтобы создать запоминающуюся картину мира посвящённых.

НАШ МИР, НАШЕ ВРЕМЯ

«Волчье солнце» — это современный городской миф, рассказывающий о событиях, которые происходят здесь и сейчас. Мир посвящённых очень похож на нашу с вами реальность. По телевизору показывают знакомые вам передачи, популярностью пользуются те же музыкальные группы, страной управляет известное всем правительство.

Чтобы начать игру, вам не нужно проводить игрокам курс лекций по истории и географии.

Смело вплетайте в свои истории элементы нашей действительности: используйте названия улиц и населённых пунктов, упоминайте в диалогах последние новости по телевизору, вводите в качестве персонажей реально существующих людей.

СВЕРХЪЕСТЕСТВЕННОЕ РЕАЛЬНО

Мир «Волчьего солнца» отличается от нашего в одном единственном вопросе: сверхъестественные создания действительно существуют.

• Посвящённые не зависят от веры других людей. Вы можете считать колдовство вымыслом, но это не защитит вас от его воздействия. Вселенная работает по строго определённым правилам, и ваши убеждения не в силах ничего изменить. Сверхъестественные существа одинаково опасны как для атеиста, так и для глубоко религиозного человека.

• Реальность оказывает огромное влияние на посвящённых. Современная техника не уступает по эффективности древним заклинаниям. Спецслужбы могут прослушивать разговоры по мобильнику, не обращаясь за помощью к экстрасенсам. Сверхъестественные твари уязвимы как для Формул, так и для огнестрельного оружия. Сюжеты «Волчьего солнца» органично используют достижения современной цивилизации и секреты посвящённых.

ЛЕГЕНДЫ ВРУТ

Забудьте чепуху, которую вы видели книгах, газетах и фильмах. Практически все мифы и суеверия обывателей не соответствуют действительности.

• У ангелов нет крыльев, колдуны не служат Сатане, вампиры не сгорают от солнечного света, серебро бесполезно против оборотней. Не бойтесь обыгрывать в своих сюжетах идеи из других фантастических произведений.

• Игра в спецслужбы. Большинство ваших игроков не имеет никакого отношения к ФСБ, многие из них никогда не служили в армии. Но им необязательно разбираться в законах, огнестрельном оружии и криминалистике. Чтобы выдержать необходимую атмосферу, вам как ведущему достаточно время от времени давать игрокам небольшую справку по тому или иному вопросу. Оперативник собирается начать стрельбу в толпе? Предупредите, что от этого могут пострадать невиновные люди. Командир группы пытает свидетелей преступления, надеясь выбить из них показания? Расскажите ему о существовании УСБ. В таких случаях вы выступаете в роли внутреннего голоса, который напоминает персонажу о том, кем он является на самом деле. Конечно, игрок всегда может поступить по-своему. Но по крайней мере он будет предупреждён о том, что его действия нарушают закон или должностные инструкции.

• Постепенное погружение. Мир посвящённых создан таким образом, чтобы игроки всё время находили в нём что-то новое. Участникам не надо читать многотомные справочные материалы. Достаточно кратко пересказать им содержание первой главы этой книги, и можете отправлять оперативников на поиски приключений. Не забивайте их головы бесполезной информацией. Когда оперативники охотятся на призраков, им не нужны характеристики вампира. Если в вашем сюжете не фигурируют ангелы, участники вполне обойдутся без лекции о природе Изначальных.

СИЛА В КАЖДОМ ИЗ НАС

Любой человек может овладеть тайнами посвящённых, поэтому герои «Волчьего солнца» очень похожи на нас с вами.

И несмотря на сверхъестественные способности, им часто приходится решать обычные человеческие проблемы.

ВАМ НЕ ПОВЕРЯТ

Агенты Матрицы не охотятся за теми, кто узнал правду. Люди в чёрном не придут стирать вашу память. ФСБ не станет угрожать вам компроматом.

Посвящённые не боятся разоблачений. В этом вопросе «Волчье солнце» отличается от схожих игровых миров. Вы узнали о существовании сверхъестественных существ. Поздравляем. Но как вы докажете их существование другим?

• **Свидетельские показания.** В наше циничное время слова ничего не стоят. Хотите прослыть сумасшедшим? Никто не станет вас останавливать. Несколько лет назад люди думали, что любое публичное обвинение какого-нибудь политика сразу же положит конец его карьере. Сегодня оппоненты выливают друг на друга потоки компромата и прекрасно себя чувствуют. Простыми словами сейчас никого не удивишь.

• **Фото и видео.** Существует множество газет, сайтов и телепередач, которые кормят обывателей различными сверхъестественными байками. Но, как видите, работают они в штатном режиме, и никто их специально не истребляет. Всегда найдутся те, кто подвергнет любые доказательства жёсткой критике. Современные люди видели слишком много киношных спецэффектов, чтобы всерьёз удивляться настоящим чудесам.

• **Публичная демонстрация.** Ничто не мешает вам выйти на Красную площадь и зажечь в толпе несколько огненных шаров. И окружающие будут на это должным образом реагировать, проявляя страх, восхищение или любопытство. Но уже через несколько минут после вашего ухода большинство из них начнёт сомневаться в увиденном и попытается найти подходящее логическое объяснение.

Почему обычные люди скептически относятся к рассказам о посвящённых, неизвестно. Есть ли в этом какой-то замысел Изначальных или всё это влияние современных информационных технологий? Точного ответа не существует.

Отдельные люди могут верить или догадываться, но общество в целом никогда не прислушается к вашим скандальным разоблачениям.

И кстати говоря… Все, кто активно пытался доказать существование посвящённых, рано или поздно исчезали. [1]

---

1 - Один из парадоксов мира посвященных. Никто не попытается заткнуть вам рот из-за того, что вы узнали о существовании сверхъестественного. Но если будете слишком глубоко копать, рискуете наткнуться на чьи-то личные секреты. А за подобную информацию вполне можно лишиться головы.

ЖАНРЫ

Одну и ту же историю можно рассказывать по-разному. Жанры помогают подстроить любой сюжет под ваших игроков. Хотите лихих погонь и ураганных перестрелок? Вам подойдёт экшн. Предпочитаете загадки и расследования? Советуем построить игру в жанре детектива. А чтобы держать участников в эмоциональном напряжении, выбирайте триллер.

ЭКШН

Создавая сюжет, наполненный погонями, драками и перестрелками, необходимо учитывать некоторые особенности «Волчьего солнца»:

• **Супергерои.** Все персонажи игроков обладают сверхъестественными способностями. А зачем нужны невероятные силы, если ими нельзя пользоваться? Позвольте посвящённым проявить себя во всей красе. Пусть герои и злодеи ловко уворачиваются от пуль, пробивают стены, швыряют друг в друга многотонные автомобили. Не бойтесь дать игрокам немного больше свободы. В конце концов, у оперативников всего 10 Пунктов силы, которые расходуются очень быстро.

• **Меняйте обстоятельства.** Тупой обмен ударами не вызывает никаких ярких эмоций. Если противостояние затягивается, старайтесь менять окружающую обстановку. Оперативник спрятался за каменной стеной? Позвольте коварным врагам обойдут его с тыла или разнести укрытие с помощью сверхспособностей. Персонажи игроков легко разделываются с преступниками? Ничто не мешает злодеям убежать. В этом случае оперативникам придётся пуститься за ними в погоню.

• **Герои не умирают.** Мы редко вспоминает об этой особенности жанра экшн, когда смотрим захватывающий фильм, наполненный взрывами, драками и перестрелками. Однако в большинстве подобных сюжетов подразумевается, что главный герой не может погибнуть до финальных титров. Если действительно хотите соблюсти каноны этого жанра, не допускайте случайной гибели персонажей игроков. Считайте, что «убитые» герои лишь выбывают на некоторое время из борьбы, но не исчезают из сюжета насовсем.

ДЕТЕКТИВ

Тайны и загадки — основа детективного жанра. В подобных сюжетах тоже могут присутствовать погони и перестрелки, но не они будут главной проблемой для героев. Ведь чтобы победить преступника, его для начала необходимо отыскать.

Создавая детективный сюжет, обратите внимание на следующие моменты:

• **Обстоятельства преступления.** До начала игры необходимо очень хорошо представить себе все детали произошедшего злодеяния. Если вы сами не знаете, в каком месте и каком часу произошло убийство, то как об этом узнают игроки? Детектив — это головоломка, которая всегда имеет решение. Если вы не можете ответить кто, когда, как и зачем совершил преступление, значит, над сюжетом необходимо ещё поработать.

• **След из хлебных крошек.** Ещё одно правило хорошей детективной истории. Все ключевые улики должны быть обнаружены! Если у героев не будет необходимых данных, они никогда не смогут решить вашу загадку. Игра в детектив заключается, прежде всего, в анализе собранных доказательств. Позвольте оперативникам получить все фрагменты паззла, чтобы они смогли увидеть целостную картину произошедшего. При этом, ключевые улики нужно выдавать по мере развития истории. И каждая новая зацепка должна приводить к следующему фрагменту головоломки.

• **Бесполезные сведения.** В сюжете детективной истории не должно быть ничего лишнего. Так ли вам нужно придумать досье на пакистанского карманника, когда герои расследуют ритуальные убийства в далёком таёжном городке? Стоит ли упоминать любимый напиток жертвы маньяка, если эта деталь не имеет никакого отношения к обстоятельствам её смерти? Нужно ли знать маршрут миграции волнистых попугайчиков, когда речь идёт о теракте в центре Москвы? Оставьте игрокам только действительно важную информацию. Среднестатистический человек может держать в памяти не более пяти-семи значимых вещей. Большой объём ненужных сведений только рассеивает внимание участников и отвлекает от решения основной задачи.

ТРИЛЛЕР

Для этого жанра характерно высокое эмоциональное напряжение, которое царит за игровым столом. Персонажи постоянно подвергаются серьёзной опасности, поэтому участники по-настоящему переживают за их судьбу.

• **Череда неудач.** Героям триллера не позавидуешь. Ведь каждый поступок подкидывает им ворох новых проблем, а редкие победы не приносят ощущения превосходства. Неприятности растут как снежный ком, не давая возможности перевести дыхание.

У машины пробило колесо, и оперативнику приходится его заменить. Пока герой возится с запаской, кто-то крадёт барсетку, находящуюся в салоне автомобиля. А когда персонаж возвращается домой, обнаруживает что вся его семья была жестоко убита...

Не успел оперативник вытереть слёзы, как к нему вламываются сотрудники УСБ. Как ни странно, у них есть неопровержимые доказательства вины нашего героя. Несчастного везут в специзолятор, но по пути группа вооружённых наёмников нападает на конвой, уничтожает сопровождающих и пытается ликвидировать задержанного оперативника. Однако каким-то чудом герою удаётся бежать.

Осталось понять, кто и зачем пытается стереть его с лица Земли. Возможно, всё дело в громком расследовании, которое он недавно затеял? Или один из старых врагов решил таким образом свести с ним счёты?

• **Маленькие победы.** Участники триллера не совершают эпичных подвигов. Забудьте об уничтожении могучих чудовищ и спасении целого мира. Большую часть времени героев волнуют куда более приземлённые проблемы.

Как выжить самому и защитить свою семью? Реально ли вернуть себе доброе имя? Где быстро раздобыть крупную сумму денег? Можно ли снять с себя ложные обвинения?

Вы уже поняли, что герои триллеров редко сражаются за высокие идеалы. Но это не значит, что их свершения совсем не заслуживают внимания. Каждая маленькая победа имеет огромное значение для персонажа. Ведь она помогает ему выжить.

• **Непобедимый враг.** Идеальный противник для триллера — тот, с кем невозможно справиться в открытом бою. Причём, мы говорим не о монстрах с высокой *Стойкостью* и неуязвимостью к магии. Просто по какой-то причине герой не может добраться до самого главного гада прямо сейчас.

Это может быть безымянный убийца, который играет с оперативниками, оставляя загадочные послания о своих будущих жертвах. Или наш герой вляпался в большие неприятности, и теперь за ним охотится влиятельный клан **deshinara**. Демоны не остановятся до тех пор, пока не получат голову персонажа. Справиться в одиночку со всем кланом нет никакой возможности — ведь на место одних убийц придут другие. А значит, придётся искать какой-то другой выход.

Кстати говоря, триллер в отличие от детектива не требует раскрытия всех сюжетных тайн. Герои могут так и не узнать, кто стоял за всеми их злоключениями.

САСПЕНС[1]

Хороший триллер невозможен без эмоциональной вовлечённости игроков. Но как создать в вашем сюжете необходимую тревожную атмосферу? Вот лишь несколько практических советов:

ЗАДЕРЖИВАЙТЕ ОЖИДАЕМЫЕ СОБЫТИЯ

Группа выслеживает опасного преступника. Они знают, как он выглядит, и уже заняли подходящие позиции возле его дома. Опергруппа готова произвести задержание, как только злодей выйдет из здания.

Самое время несколько оттянуть ожидаемый момент. Например, сначала из дверей показывается маленькая девочка-школьница. Похоже, нашим героям придётся ещё немного посидеть в засаде…

Затем появляется молодой человек в спортивном балахоне. По комплекции он похож на подозреваемого, но из-за надвинутого капюшона невозможно стопроцентно подтвердить его личность. Оперативники решают немного присмотреться к незнакомцу и понимают, что это снова не их «клиент».

И наконец, когда группа изнывает от нетерпения и уже готова штурмовать злосчастное здание, на сцене появляется нужный персонаж.

ПОЗВОЛЬТЕ НАБЛЮДАТЬ

Тайны редко обеспечивают должный уровень эмоционального напряжения. Ведь когда не знаешь об опасности, просто не успеваешь по-настоящему испугаться.

Если оперативник осматривает подвал зловещей усадьбы, а его напарник в этот момент остаётся наверху, не выгоняйте второго игрока из комнаты. Пускай он слышит всё, что произойдёт с первым персонажем. Поверьте, следить за чужими действиями порой бывает не менее интересно, чем играть самому. Особенно, когда другие подвергаются смертельной опасности.

Используя этот приём, предупредите своих игроков об одном важном моменте. Персонажи не могут в своих поступках опираться на сведения, которые им неизвестны.

Если в подвале на оперативника нападёт монстр, напарник не сможет прийти на помощь, пока его не позовут. Или пока он сам не услышит звуки борьбы.

При этом эмоции будут бить через край:

— Зачем ты вообще один туда полез?!

— Да стреляй же ты из этого долбаного пистолета, чтобы я тебя услышал!

Не беспокойтесь. Подобные фразы со стороны наблюдающих игроков говорят о том, что вы добились нужного результата. Но не следует доводить ситуацию до абсурда. Если напарник не вернётся через несколько минут, не мешайте второму оперативнику спуститься в подвал. В конце концов, ваша цель — поддерживать эмоциональное напряжение в сюжете, а не разочаровывать участников игры.

---

1 - Англ suspense . Состояние тревожного беспокойства, которое характерно для фильмов в жанре триллер. Используется режиссёрами для усиления эмоциональной вовлечённости зрителя.

ЗАДАЧИ УСТАВОВ

Выбирая подходящую завязку для вашего сюжета, обратите внимание на следующую особенность «Волчьего солнца»: спецполки не занимаются расследованием обычных преступлений. Причин этому несколько.

• Основной задачей спецполков является сдерживание других крупных организаций посвящённых наподобие Волчьих Уставов или кланов **deshinara**. Они считаются элитными подразделениями ФСБ, и командование предпочитает использовать их лишь для расследования наиболее громких дел, угрожающих государственной безопасности.

• В начале 90-х Тени Орла заключили соглашение с **Heden**, согласно которому они не должны вмешиваться в политику или влиять на развитие человеческого общества. Взамен Изначальные помогли патриархам возродить Уставы в том виде, в котором они существовали до революции 1917.

Об этом договоре знает только высший командный состав, стоявший у истоков современных спецполков. Если в расследуемом деле не замешаны посвящённые, оперативники должны передавать его другим правоохранительным организациям.

Это не значит, что вы должны полностью исключить из своих историй преступления, совершённые обычными людьми. Но чтобы расследованием занимались посвящённые, в деле должны обязательно присутствовать какие-то странности.

Скажем, из-за банального нападения на инкассаторов группу колдунов никто тревожить не станет. А значит, это необычное ограбление. Что если преступник голыми руками оторвал бронированную дверь автомобиля и спокойно ушёл с места преступления, получив несколько пулевых ранений?

Как видите, необходимы достаточно веские причины, чтобы оперативникам поручили то или иное дело. Как Тени Орла вообще узнают о том, что где-то требуется их помощь?

• **Директива 17-20.** В мире «Волчьего солнца» существует секретное постановление для правоохранительных органов, которое предписывает передавать определённые категории дел Уставам ФСБ. Грубо говоря, Директива 17-20 содержит список признаков преступления, при наличии которых полиция и прокуратура должны в обязательном порядке сообщать в ближайший спецполк. Как правило, такое обращение является достаточным основанием для проведения предварительной проверки (т.е. отправки опергруппы к месту событий).

• **Инициатива сотрудника.** Если оперативник становится свидетелем преступления, совершённого посвящёнными, он обязан сообщить об этом в ближайший спецполк или своему непосредственному начальству. Кроме того, ему необходимо предотвратить противоправные действия злоумышленника и оказать помощь пострадавшим.

• **Мониторинг.** Спецполки осуществляют постоянное наблюдение за миром посвящённых. Широкая агентурная сеть позволяет Уставам получать информацию обо всех громких событиях, в которых замешаны те или иные сверхъестественные существа.

Кроме того, в каждом полку существуют «Мониторы» — очень сильные экстрасенсы, постоянно следящие за СМИ. Каждый подозрительный случай, упомянутый в интернете, газетах, телевизионных репортажах или радиопередачах, заносится в базу данных.

Естественно, что Уставы не успевают раскрывать все преступления, совершённые посвящёнными. К тому же большая часть сообщений оказывается ложной. Поэтому в основном оперативников направляют на расследование наиболее примечательных дел, вызвавших общественный резонанс и представляющих серьёзную угрозу для государственной безопасности.

Иными словами, кража шоколадки с помощью телекинеза вряд ли заинтересует спецполк, и ради такой ерунды группу в командировку посылать не станут. А вот поставки заговорённого оружия террористам или ритуальные убийства являются достаточным основанием, чтобы оперативники начали паковать чемоданы.

ПРОИСХОЖДЕНИЕ ПОСВЯЩЁННЫХ

Принято считать, что посвящённые существовали всегда. Но точно сказать, кто из смертных первым постиг Принципы Слова, невозможно. Вот лишь несколько основных версий:

ОШИБКА ИЗНАЧАЛЬНЫХ

Если рассматривать Слово как универсальный «программный код» Вселенной, то посвящённые будут подобны компьютерным хакерам. Возможно, что все существующие сверхспособности — это всего лишь досадные «баги», допущенные невнимательными создателями нашей реальности. Первые посвящённые каким-то способом смогли найти лазейки в запутанных правилах мироздания и подчинили себе Формулы.

УКРАДЕННОЕ ЗНАНИЕ

А может, всё немного сложнее. Кто-то из творцов Вселенной мог поделиться запретными секретами Слова с обычными смертными. Было ли это сделано из мести или благих побуждений, сейчас уже неважно. Главное, что некоторые тайны Изначальных попали в руки человека.

ВНЕЗАПНОЕ ОЗАРЕНИЕ

Одна из традиционных версий гласит, что способность повелевать Формулами заложена в самой человеческой природе. Ведь смертные созданы по образу и подобию Изначальных. Только вот раскрыть заложенный потенциал дано не каждому: Слово будет подчиняться лишь избранным счастливчикам. Таким образом, посвящённые — это люди, которым удалось осознать своё истинное предназначение.

ПРОКЛЯТИЕ СЛОВА

Некоторые считают Формулы паразитической формой жизни или неким подобием вируса. Пока человек следует Принципам, эта болезнь протекает скрытно. Но стоит единожды оступиться, и она начинает прогрессировать, постепенно захватывая контроль над организмом. Сверхспособности - всего лишь побочный эффект этого проклятия. Поэтому некоторые посвящённые задаются вопросом: как избавиться от Принципов, сохранив при этом контроль над Словом?

ВЗЫСКАНИЯ И ПООЩРЕНИЯ[1]

Если оперативники допускают какие-либо серьёзные ошибки, их чаще всего ожидает наказание. А персонажи, совершившие героический поступок, напротив, получают различные награды и благодарности. Как красиво отметить отличившихся героев и напугать дисциплинарными взысканиями тех, кто позорит честь оперативника?

Для начала нужно ответить на вопрос «как начальство узнает о произошедшем?»

На самом деле, начальство или УСБ могут узнать о поступках персонажей как угодно, если это необходимо по сюжету. Но органичное объяснение, откуда у них та или иная информация, всегда прибавляет достоверности происходящему. А из попыток оперативников скрыть свои «косяки» вполне может получиться захватывающая шпионская история.

РАПОРТ

В фильмах и сериалах этот момент достаточно часто опускают. Но практически любое действие сотрудников правоохранительных органов тщательно документируется.

Персонажи доставили в специзолятор очередного монстра — об этом составляется рапорт. Оперативники участвовали в перестрелке — опять же рапорт. Колдун применил в ходе расследования сверхспособности… Правильно, об этом также необходимо написать в рапорте.

Естественно, что бегать за преступниками гораздо интереснее, чем писать многостраничные отчёты. Поэтому мы предлагаем упростить этот момент следующим образом: в конце каждой сессии вы даёте игрокам листки, на которых они пишут один из трёх вариантов.

- Всё как было.
- Собственная версия (указать правда или ложь).
- Версия другого персонажа (указать чья именно).

Если рапорты оперативников будут противоречить друг другу, группой заинтересуются сотрудники УСБ.

ГРОМКОЕ ДЕЛО

За любой крупной операцией спецполка тщательно следят старшие офицеры. И если в незначительном расследовании ошибки персонажей ещё можно замять, то громкие дела не делают героям поблажек. Группа должна продумывать каждый следующий шаг, избегая огласки и ненужного внимания.

Логика простая. Чем больше жертв и разрушений, тем тщательнее ведётся расследование УСБ. Не забудьте предупредить об этом игроков, перед отправкой на подобные задания.

ВНЕЗАПНАЯ ПРОВЕРКА

Основное назначение УСБ — раскрывать преступления, совершаемые сотрудниками спецполка. И все оперативники находятся под негласным надзором «особистов».

Следователи УСБ могут принимать участие в расследованиях и оценивать профессиональную подготовку персонажей. Впрочем, не позволяйте героям заводить приятельские отношения с проверяющими. Они должны оставаться неуязвимыми антагонистами, которые внимательно следят за поступками ваших героев. Если следователь кем-то заинтересовался, он сделает всё возможное, чтобы доказать виновность выбранной жертвы.

Любую проверку старайтесь начинать в самый неподходящий момент. Например, когда оперативники громко спорят о том, где закапывать труп случайно убитого прохожего. Попытка отвертеться от следователей УСБ может стать началом отличной истории.

1 - Мы специально не рассматриваем в этом разделе очки опыта или фишки Триумфа, которые также могут стать наградой за старания ваших игроков.

ВАРИАНТЫ ВЗЫСКАНИЙ

ДЕНЕЖНЫЙ ШТРАФ

Если сотрудник потерял или сломал ценное снаряжение, его стоимость может быть удержана с зарплаты. Эта мера не касается вооружения, эликсиров и фетишей (потеря оружия это повод для серьёзного служебного расследования).

Подобное взыскание лучше всего использовать для игроков, активно показывающих характер своего персонажа. Если человек не вжился в роль, такая мера не производит должного эффекта.

ДОПУСК К ОРУЖИЮ

На время служебного расследования или в ситуациях, когда оперативник открыто демонстрирует свою некомпетентность, его могут лишить права пользоваться оружием. Это достаточно эффективная мера, которая может остудить некоторые особо горячие головы.

Однако, используйте её осторожно. Не доводите ситуацию до абсурда, когда вся группа отправляется на задание безоружной.

СЛУЖЕБНОЕ РАССЛЕДОВАНИЕ

Если действиями персонажа заинтересовались в УСБ, его будут достаточно часто вызывать на допросы. Что в них интересного?

Такие «беседы» могут стать отличными эпизодами, помогающими игроку вжиться в роль своего персонажа. А само служебное расследование вполне способно стать завязкой отдельной истории.

Важно помнить, что служебное расследование это ещё не уголовное дело. С оперативника не снимают *Барьер в сознании*, поэтому его мысли и воспоминания на этом этапе недоступны для следователей УСБ. В то же время его всё равно могут поймать на лжи, если его версия событий не будет соответствовать действительности.

ПОНИЖЕНИЕ В ЗВАНИИ

Одна из жёстких мер взыскания, которая применяется за особо серьёзные нарушения. Злоупотреблять ею не стоит. Как правило, ниже *младшего лейтенанта* оперативников стараются не понижать.

СНЯТИЕ С ДОЛЖНОСТИ

Данная мера взыскания касается командиров групп, а также их заместителей. Хорошенько подумайте, прежде чем менять руководство. Ведь Устав, к которому принадлежит начальник, всегда оказывает значительное влияние на поведение оперативников.

Так команда под руководством Ярга будет более агрессивной. А Старославич, скорее всего, попытается избежать бессмысленного насилия.

СНЯТИЕ БАРЬЕРА В СОЗНАНИИ

В исключительных случаях (например, когда персонажа обвиняют в государственной измене) допускается снятие барьера, который защищает сознание оперативника.

Это опасная и болезненная процедура, способная даже убить персонажа. Поэтому к ней стараются прибегать, если другие методы расследования не дают никаких результатов.

Вы можете использовать эту меру взыскания как своеобразную «пугалку» и строить на её основе собственные сюжеты. Например, все улики подтверждают вину оперативника, хотя на самом деле он не сделал ничего плохого. Если он позволит следователям УСБ снять барьер, то, скорее всего, погибнет.

Это может стать отличным сюжетом приключения в духе «меня подставили», когда герой вынужден пуститься в бега, чтобы доказать свою невиновность.

ОТСТРАНЕНИЕ ОТ РАБОТЫ

Вы много раз видели в фильмах и книгах, как неугодного полицейского или агента отстраняют от ведения расследования. Но использовать этот приём нужно не для того, чтобы подарить герою лишний выходной.

Пускай обстоятельства подталкивают оперативника нарушить все мыслимые запреты. Скажем, начальник запретил вмешиваться в ход дела, а через несколько часов персонажу звонит важный свидетель. Информатор отказывается говорить с другими офицерами спецполка и умоляет героя как можно быстрее с ним встретиться.

УГОЛОВНОЕ ПРЕСЛЕДОВАНИЕ

Крайняя мера наказания. Если оперативник совершил серьёзное преступление (и его не прикрыл никто из начальства), дело передадут в суд. А для посвящённых существует всего два вида приговоров:

- Пожизненное погружение в сон под действием ведьмачьих эликсиров.
- Уничтожение.

ИЗОЛЯТОРЫ И МОГИЛЬНИКИ

Сверхспособности не позволяют обходиться с посвящёнными как с обычными преступниками. До суда задержанных помещают в полковых специзоляторы, которые не слишком похожи на традиционные тюрьмы.

В этих заведениях нет двориков для прогулок, передачек от родственников или других аттрибутов зековской культуры. Заключённые вообще не общаются между собой, поскольку большую часть времени погружены в сон с помощью сильнодействующих эликсиров.

Их не возят в суд или на допросы: все эти действия осуществляются силами экстрасенсов, которые при необходимости устанавливают мысленную связь с задержанными.

После вынесения приговора, если посвящённому назначено пожизненное заключение, его переправляют в один из Могильников. Это почти то же самое, что специзолятор, но ещё суровее. Вечный сон, никакого общения даже со следователями и практически нулевая вероятность выбраться на свободу. Амнистий для обитателей Могильников не бывает.

ВАРИАНТЫ ПООЩРЕНИЙ

ДЕНЕЖНАЯ ПРЕМИЯ

Хороша для игроков, увлеченно описывающих личность своего персонажа. Однако, в игре за сотрудников ФСБ деньги не дают особых преимуществ. Ведь всё необходимое снаряжение оперативники получают в арсенале полка.

КАРЬЕРНЫЙ РОСТ

За удачно проведённую операцию персонажа могут повысить в звании или назначить на новую должность (например, сделать командиром опергруппы). Но не стоит раздавать подобные награды направо и налево.

НОВАЯ ЭКИПИРОВКА

Если группа успешно справляется со своими обязанностями, им могут доверить самое современное оружие и оборудование. Подробную информацию о дополнительной экипировке находится в сценариях приключений, которые мы разработали специально для этой книги.

Посетите сайт Studio 101, чтобы посмотреть список опубликованных приключений.

ГОСУДАРСТВЕННАЯ НАГРАДА

Посвящённых можно награждать орденами и медалями, как и обычных людей. Это отличный вариант поощрения, который подчеркивает особые заслуги персонажа.

Информацию о государственных наградах Российской Федерации можно получить на сайте www.rossimvolika.ru.

ДЛЯ ВДОХНОВЕНИЯ

Существует множество произведений, в которых можно подсмотреть интересные идеи для ваших собственных приключений.

ФИЛЬМЫ:

1. Константин (Constantine), 2005
2. Хэнкок (Hancock), 2008
3. Тень (The Shadow), 1994
4. Неуязвимый (Unbreakable), 2000
5. Матрица (The Matrix), 1999
6. Люди Икс (X-Men), 2000
7. Хеллбой: Герой из пекла (Hellboy), 2004
8. Пятое измерение (Push), 2009
9. Идентификация Борна (The Bourne Identity), 2002
10. Враг государства (Enemy of the State), 1998
11. Плохая компания (Bad Company), 2002
12. Совокупность лжи (Body of Lies), 2008
13. Скала (The Rock), 1996
14. Охотники за разумом (Mindhunters), 2004
15. Особое мнение (Minority Report), 2002
16. Правдивая ложь (True Lies), 1994

СЕРИАЛЫ:

1. Сверхъестественное (Supernatural)
2. Секретные материалы (The X-files)
3. Гримм (Grimm)
4. Пси-фактор: Хроники паранормальных явлений (Psi Factor: Chronicles of the Paranormal)
5. Тетрадь Смерти (Death Note)
6. Полтергейст: Наследие (Poltergeist: The Legacy)
7. Декстер (Dexter)
8. Тысячелетие (Millenium)
9. CSI: место преступления (CSI)
10. Мыслить как преступник (Criminal minds)
11. Менталист (The Mentalist)
12. Шерлок (Sherlock)
13. Подозреваемый (Person of Interest)
14. Охотник
15. Улицы разбитых фонарей
16. Королевство кривых

КНИГИ И КОМИКСЫ:

1. Ночной дозор, С. Лукьяненко
2. Hack/Slash (серия комиксов)
3. John Constantine: Hellblazer (серия комиксов)

ЗАКОНЫ:

1. Федеральный Закон о ФСБ
2. Федеральный закон о Полиции
3. Закон об Оперативно-розыскной деятельности
4. Уголовный кодекс Российской Федерации

ВМЕСТО ЗАКЛЮЧЕНИЯ

Если вам понравилась эта книга, обязательно разыщите нас на бескрайних просторах интернета. Разработка проекта продолжается, поэтому нам интересны любые ваши вопросы и пожелания.

Посетите сайт нашего издателя (www.studio101.ru), чтобы узнать последние новости из мира «Волчьего солнца».

Создавайте собственные приключения, рассказывайте друзьям, следите за новостями...

Увидимся на тайной стороне реальности.

ПОЧТА:
wolfsun.game@gmail.com

ТВИТТЕР:
twitter.com/wolfsun_games

ВКОНТАКТЕ:
www.vk.com/wolf_sun

ГЛОССАРИЙ

ALANG (Аланг) – тайный язык *ангелов*. На письме отображается латинскими буквами и выделяется **жирным шрифтом**.

АНГЕЛ – посланник *Изначальных*. Получает сверхъестественную силу напрямую от своих хозяев.

БЕСПЛОТНЫЕ – общее название для сверхъестественных нематериальных существ: призраков, духов, бесов.

ВЕДЬМАЧ – человек, умеющий создавать особые предметы, наделённые сверхъестественными свойствами. См. *эликсиры* и *фетиши*.

ВОЛЧЬЕ СОЛНЦЕ – выражение из жаргона *посвящённых*. В узком смысле обозначает луну. В более широком понимании используется для именования всего тайного мира сверхъестественных существ.

ВОЛЧЬИ УСТАВЫ – так называют *Уставы*, которые больше не служат государству.

ВЬЮН – *Устав*, изучающий *Формулы Холода* и *Покоя*.

ДЕМОН – человек, чьё сознание было полностью подчинено одной из *Формул*. Его тело и личность необратимо меняется под действием *Слова*.

DESHINARA (Дэшинара) – самоназвание *демонов*. Буквально означает «воплощения Слова».

ДУША – частичка *Изначальных*, присутствующая в каждом живом существе. Позволяет *посвящённым* использовать сверхспособности.

ИЗНАЧАЛЬНЫЕ – легендарные создатели нашей Вселенной, обладающие безграничной властью над *Словом*.

КОЛДУН – человек, использующий *Формулы Слова* для усиления собственного тела и управления реальностью. Как правило, *колдуны* изучают две *Формулы Слова*, чтобы избежать быстрого перерождения в *демона*.

КРУГ ПЕРЕРОЖДЕНИЙ – процесс всемирной реинкарнации. После гибели живого существа, его душа отправляется в *Мир мёртвых*, но через некоторое время возрождается в новом теле. *Посвящённые* считают, что именно *Круг Перерождений* является «двигателем» нашей Вселенной. Также под Кругом подразумевают одну из группировок *Изначальных*, целью которой является сохранение фундаментальных основ мироздания.

МЕЧЕНЫЙ – человек, заражённый одной из *Формул*, но ещё не переродившийся в *демона*.

МИР ЖИВЫХ – осязаемая часть реальности, в которой обитаем мы с вами. В более узком смысле так называют планету Земля.

МИР МЁРТВЫХ – иная сторона реальности, куда отправляются души всех погибших существ.

НЕНАЗЫВАЕМОЕ – группировка *Изначальных*, которая хочет изменить нашу реальность. Как правило, её деятельность является разрушительной и не предвещает ничего хорошего.

ПАТРИАРХИ – особо известные представители того или иного *Устава*, пользующиеся всеобщим уважением.

ПОСВЯЩЁННЫЕ – существа, обладающие сверхъестественными способностями: *ангелы*, *демоны*, *бесплотные*, *меченые*, *сумеречники*, *колдуны*, *ведьмачи*, *шаманы*.

PLASHIN (Плашин) – тайный язык *демонов*. На письме отображается латинскими буквами и выделяется **жирным шрифтом**.

ПРИНЦИПЫ – каждая *Формула* требует от *посвящённых* определённой модели поведения. Если *посвящённый* нарушает *Принцип*, его постигает неминуемая кара. Каждый носитель Формул, будь то *колдун*, *ведьмач* или *демон*, может слышать их голоса в своей голове. Таким способом *Формулы* могут доносить до людей свои *Принципы*.

СКРЫТЫЕ СПОСОБНОСТИ – уникальные возможности человеческого тела, вроде невероятной физической силы или быстрой регенерации ранений, которые не проявляются в обычной жизни. Начинают активно раскрываться при продолжительном контакте с *Формулами Слова*.

СЛОВО – основа нашей реальности. Скрытый «программный код» Вселенной, который описывает все возможные законы мироздания.

СПЕЦПОЛК – подразделение современных *Уставов*. В настоящий момент в России существует семь *спецполков*.

СРЕДА – так *посвящённые* называют нашу реальность.

СТАРОСЛАВИЧИ – *Устав*, изучающий *Формулы Воды* и *Жизни*.

СУМЕРЕЧНИКИ – молодые *посвящённые*, которые плохо разбираются в правилах окружающей реальности. Очень часто не имеют ни малейшего понятия о том, как работают их собственные сверхспособности.

ТАЙНАЯ КАНЦЕЛЯРИЯ – устаревшее название *Уставов*. Молодые *посвящённые* этот термин практически не используют.

ТЕНИ ОРЛА – *посвящённые* на службе государства (символом которого является Орёл). Изначально этот термин считался достаточно оскорбительным и употреблялся в значении «бесплотная тень государственной правоохранительной системы». Современные бойцы *спецполков* придали выражению более благородную интерпретацию: «невидимые защитники страны».

УСТАВЫ – особые военизированные организации *посвящённых*, созданные для защиты государства от сверхъестественной угрозы. В настоящий момент разделены на два лагеря: *Тени Орла* и *Волчьи Уставы*.

HEDEN (Хедэн) – группировка *Изначальных*, представители которой пытаются воплотить в жизнь некий глобальный «Замысел». Считается, что их цели недоступны для человеческого понимания. Однако **Heden** часто выступает на стороне *Уставов*, помогая бороться с преступниками-посвящёнными.

ФЕТИШ – неодушевлённый предмет, обладающий сверхъестественными свойствами.

ФОРМУЛА – отдельная часть *Слова*, доступная для человеческого восприятия. Каждая *Формула* описывает определённый аспект реальности: стихии, физические законы и т.п.

ЧЕРНОВЕИ – *Устав*, изучающий *Формулы Ветра* и *Смерти*.

ЭЛИКСИР – жидкое или газообразное вещество, обладающее сверхъестественными свойствами.

ЯРГА – *Устав*, изучающий *Формулы Огня* и *Металла*.

СВОДНЫЕ ТАБЛИЦЫ

ОРУЖИЕ

Оружие	Дальность	Урон	Ск	Магазин	Боеприпасы	Примечание
Боевой нож	3/6/12	Сила + d4	-	-	-	Станд. экип. Можно метнуть, использовать как зеркало.
Гюрза	12/24/48	2d8	1	18	СП-10, СП-12, СП-13	Станд. экип. Полуавт.
Вихрь	12/24/48	2d8	3	30	СП-5, СП-6	Доп. экип. Авто, 3В.
ВСК-94	24/48/96	2d8	1/3	20	СП-5, СП-6	Доп. экип. Авто, 3В.
Гроза (автомат)	12/24/48	2d8	3	20	СП-5, СП-6	Спец. экип. Авто, 3В.
Гроза (гранатомет)	20/40/80	3d6	1	1	ВОГ-25, ВОГ-25П, «Гвоздь»	См. описание боеприпасов.
Сайга	10/20/40	3d6 - 1d6	1	8	12×76 мм	Экип. группы. Дробовик.

БОЕПРИПАСЫ

Тип	Урон	ББ	Примечание
Патрон «СП-10»	2d8	2	-
Патрон «СП-12»	2d8+2	-	Экспансивная пуля.
Патрон «СП-13»	2d8	2	Трассирующая пуля. Двойной выстрел дает +2 к атаке.
Патрон «СП-5»	2d8	2	-
Патрон «СП-6»	2d8	4	Пуля повышенной бронебойности.
Граната «ВОГ-25»	3d6	-	СШ.
Граната «ВОГ-25П»	3d6	-	СШ. После приземления, подпрыгивает на полметра вверх.
Граната «Гвоздь»	См. описание.	-	БШ. Содержит газ раздражающего действия. Гранату невозможно накрыть собой.

РУЧНЫЕ ГРАНАТЫ

Тип	Дальность	Урон	Примечание
Осколочная граната	5/10/20	3d6	Спец. экип. СШ
Газовая граната	5/10/20	-	Спец. экип. БШ Содержит газ раздражающего действия. Гранату невозможно накрыть собой.
Светошумовая граната	5/10/20	-	Спец. экип. СШ. Ослепляет и оглушает тех, кто оказался в зоне поражения.

ФЕТИШИ И ЭЛИКСИРЫ

Название	Сила заклятья	Запас	Примечание
«Маркер»	d10	1 доза	Пневматический шприц с усыпляющим эликсиром. См. стр 75.
«Угомон»	d8	1 доза	Граната с усыпляющим эликсиром. См. стр 75.
«Житень»	d8	10 доз	Лечебный эликсир. См. стр 75.
«Венгерка»	d8	-	Ловушка для бесплотных существ. См. стр 76.
«Бесогон»	d8	-	Оружие, с помощью которого можно атаковать бесплотных существ. См. стр 76.

ПРИНЦИПЫ

Принцип	Условия срабатывания	Соблюдение принципа	Нарушение принципа
Никогда не сдавайся (Металл)	• Принято решение добиться той или иной цели.	+ Достижение поставленной цели. + Цели не удалось достичь, но были приложены все возможные усилия.	– Отказ от поставленной цели. – Излишнее промедление, когда существует возможность достичь цели.
Никогда не прощай (Огонь)	• Оскорбление незаслуженное. • Обидчик не извинился до того, как ты начал ему мстить. • Есть серьёзные сомнения в том, что обидчик действительно раскаялся.	+ Ответное оскорбление или причинение эквивалентного физического вреда обидчику.	– Отсрочка возмездия, когда существует возможность отомстить немедленно. – Игнорирование полученного оскорбления.
Действуй наверняка (Холод)	• Тебе приходится действовать наугад.	+ Разработка логичного плана действий с учётом возможных вариантов развития ситуации.	– Действие без чёткого плана. – Действие по откровенно идиотскому плану.
Действуй эффективно (Покой)	• Твои действия причиняют вред окружающим.	+ Причинённый вред значительно меньше тех бед и разрушений, которые могли произойти в случае твоего бездействия.	– Причинённый тобой урон значительно выше предотвращённого.
Любыми средствами (Ветер)	• Цель можно достигнуть только бесчестными методами. • Обычные способы будут менее эффективными, чем запрещённые.	+ Достижение цели любыми средствами.	– Отказ от цели, когда известен хотя бы один способ её достижения.
Каждому по заслугам (Смерть)	• Тебе причинили зло, или ты стал свидетелем злодеяния. • Тебе сделали добро. • Эти действия совершены умышленно, без принуждения со стороны.	+ Ответить злом за зло. + Ответить добром на добро. + Принять наказание за собственные злодеяния.	– Помочь тому, кто причинял тебе зло. – Навредить тому, кто делал тебе добро. – Отказаться принять наказание за свои злодеяния.
Вопреки смерти (Жизнь)	• Тебе, твоим союзникам или невинным людям угрожает смертельная опасность. • Ты стал свидетелем гибели другого живого существа. При условии, что оно не угрожало тебе или окружающим.	+ Оказать помощь гибнущему существу любыми доступными тебе способами. + Убийство другого живого существа в случае крайней необходимости.	– Отказ помочь гибнущему, когда у тебя есть возможность его спасти. – Убийство другого живого существа без крайней необходимости.
Шанс для каждого (Вода)	• Ты собираешься причинить вред разумному существу. • Твои дальнейшие действия помешают другому достичь поставленных целей.	+ Предоставить противнику возможность сдаться на твоих условиях. + Позволить другому достичь поставленной цели. При условии, что её выполнение не причинит вреда невиновным.	– Силовое воздействие на противника без предоставления ему возможности сдаться. – Помешать другому осуществить действия, не причиняющие вреда невиновным.

ИЗЪЯНЫ

Изъян	Тип	Описание
Азартный	Мелкий	Соглашается на любое пари или приглашение участвовать в азартной игре.
Былая рана	Крупный	Потратив 1 *Кризис* из *Настроя* персонажа, ведущий может ввести его в *шок*.
Герой-любовник	Мелкий	Персонаж любит флиртовать с противоположным полом.
Депрессия	Крупный	Персонаж начинает игру с 2 *Кризисами* в *Настрое*. Чтобы избавиться от 1 *Кризиса*, ему нужно потратить не 1, а 2 *Триумфа*.
Дырявый карман	Крупный	Ведущий может потратить 1 *Кризис* из *Настроя* персонажа, чтобы тот безвозвратно потерял один предмет из своего снаряжения.
Запретная тема	Крупный	Есть темы, которых персонаж старается избегать. Когда герою приходиться общаться на запретную тему, он получает 1 Кризис (не более 1 за сессию).
Любитель комфорта	Мелкий	Если герою приходится отдыхать в некомфортных условиях, его *пункты силы* восстанавливаются вдвое дольше обычного.
Ночные кошмары	Крупный	Бросьте 1d4, когда герой проснётся. Полученный результат вычтите из числа *пунктов силы*, которые персонаж должен был восстановить во время отдыха.
Старая школа	Крупный	Персонаж начинает игру с одной сверхспособностью на d8. Но за каждое нарушение *Принципа* герой получает не 1, а 2 *Кризиса*.
Шумит как слон	Крупный	Штраф −4 ко всем проверкам на скрытность.

ЧЕРТЫ

Черта	Требования	Описание
Барьер в сознании	Н, обязательная	+4 к проверкам *Характера*, против сверхъестественного воздействия на сознание персонажа. Подробнее см. стр 45.
Завораживающий взгляд	Н	Во время разговора персонаж может полностью перехватить внимание собеседника на 1d6 минут.
Неприметность	Н, Смекалка d6+	У героя очень неприметная внешность, его сложно опознать.
Оберег	Н	Позволяет 1 раз за игровую сессию перенаправить пропущенный удар на предмет из экипировки персонажа. Подробнее см. стр 45.
Представительность	Н, Смекалка d6+	Персонаж выглядит очень представительно.
Растворяющийся в толпе	З, Ловкость d8+	Выполнив простую проверку *Ловкости*, герой может скрыться в толпе.
Ремонт с пинка	Н, Характер d6+	Выполнив простую проверку *Характера*, герой может починить сломанную вещь одним ударом. При провале предмет ломается окончательно.
Сувенир из прошлого	З, Характер d8+	У героя есть какая-то памятная вещь. Один раз за сессию персонаж может восстановить 1d4 *пункта силы*, просто посмотрев на этот предмет.
Устойчив к алкоголю	З, Выносливость d8+	Герой никогда не пьянеет.
Феноменальная память	З, Смекалка d8+	Персонаж никогда ничего не забывает и способен запоминать большие объёмы информации.

ФОРМУЛА ОГНЯ

ВЗГЛЯД ОГНЯ

Формула Огня d4+
ПС: не расходует
Дист: 50 / 4
Длит: дар

Посвящённый видит источники тепла в темноте и через препятствия.
См. стр 53.

НЕУЯЗВИМОСТЬ К ОГНЮ

Формула Огня d4+
ПС: не расходует
Дист: на себя
Длит: дар

Тело, одежда и снаряжение персонажа не горят. Герой не получает урона от огня.
См. стр 53.

ПОВЕЛИТЕЛЬ ОГНЯ

Формула Огня d6+
ПС: 1
Дист: 10
Длит: см. описание

Персонаж управляет огнём одним лишь усилием мысли. Может разжечь огонь или погасить бушующее пламя.
См. стр. 54.

СГУСТОК ОГНЯ

Формула Огня d6+
ПС: 1 / 2
Дист: 12/24/48 (если бросать) или касание (удар)
Длит: см. описание

Персонаж зажигает в руке сгусток огня, который можно кинуть в противника или использовать в ближнем бою.
См. стр 54.

ДЫХАНИЕ ОГНЯ

Формула Огня d8+
ПС: 2
Дист: КШ
Длит: мгновенно

Посвящённый выдыхает на противников потоки огня.
См. стр 54.

ФОРМУЛА МЕТАЛЛА

СИЛА МЕТАЛЛА

Формула Металла d4+
ПС: не расходует
Дист: на себя
Длит: дар

Для всех проверок *Силы* персонажа используется d12.
См. стр 54.

ПЛОТЬ МЕТАЛЛА

Формула Металла d4+
ПС: не расходует
Дист: на себя
Длит: дар

Кости и мышцы персонажа приобретают невероятную прочность. *Броня* +6 (распространяется на всё тело).
См. стр 54.

ШИПЫ

Формула Металла d6+
ПС: 1/2
Дист: касание
Длит: 1 час

Сквозь кожу персонажа вылезают металлические шипы, которые можно использовать как оружие.
См. стр 54.

ВЫСТРЕЛ ИГЛАМИ

Формула Металла d6+
ПС: 1
Дист: 5/10/15
Длит: мгновенно

Персонаж создаёт из воздуха множество металлических игл и выстреливает ими в противника.
См. стр 55.

БРОНЕМИР

Формула Металла d8+
ПС: 2
Дист: на себя
Длит: 1 час

Персонаж превращается в огромного бронированного зверя.
См. стр 55.

ФОРМУЛА ХОЛОДА

ХОЛОДНАЯ КРОВЬ

Формула Холода d4+
ПС: не расходует
Дист: на себя
Длит: дар

Персонаж может понизить температуру своего тела.
См. стр 55.

НЕУЯЗВИМОСТЬ К ХОЛОДУ

Формула Холода d4+
ПС: не расходует
Дист: на себя
Длит: дар

Персонаж невосприимчив к воздействию низких температур. На него не действуют сверхспособности Холода.
См. стр 56.

ЛЕДЯНОЕ КАСАНИЕ

Формула Холода d6+
ПС: 2
Дист: касание
Длит: мгновенно

Персонаж может заморозить предмет размером со взрослого человека, прикоснувшись к нему рукой.
См. стр 56.

ДЫХАНИЕ ХОЛОДА

Формула Холода d6+
ПС: 3
Дист: КШ
Длит: мгновенно

Персонаж выдыхает облако ледяного воздуха, которое замораживает всё на своём пути.
См. стр 56.

ИНОКРЫЛ

Формула Холода d8+
ПС: 2
Дист: на себя
Длит: 1 час

Персонаж превращается в большую ледяную птицу.
См. стр 56.

ФОРМУЛА ПОКОЯ

АБСОЛЮТНОЕ СПОКОЙСТВИЕ

Формула Покоя d4+
ПС: не расходует
Дист: на себя
Длит: дар

Персонажа нельзя напугать, разозлить или вывести из себя. Также он не впадает в состояние *шока*.
См. стр 57.

НЕЧУВСТВИТЕЛЬНОСТЬ К БОЛИ

Формула Покоя d4+
ПС: не расходует
Дист: на себя
Длит: дар

Персонаж не получает штрафов за ранения.
См. стр 57.

ПРИКОСНОВЕНИЕ ПОКОЯ

Формула Покоя d6+
ПС: 1/2
Дист: касание
Длит: см. описание

Прикоснувшись к другому персонажу, посвящённый избавляет его от боли и выводит из *шока*.
См. стр 57.

ПОДАВЛЕНИЕ ЭМОЦИЙ

Формула Покоя d6+
ПС: 1
Дист: касание
Длит: 1 час

Прикоснувшись к другому персонажу, посвящённый успокаивает его сознание.
См. стр 57.

ДЫХАНИЕ ПОКОЯ

Формула Покоя d8+
ПС: 2
Дист: БШ
Длит: см. описание

Персонаж выдыхает облако усыпляющего газа.
См. стр 57.

ФОРМУЛА ВЕТРА

БРАТ ВЕТРА

Формула Ветра d4+
ПС: не расходует
Дист: см. описание
Длит: дар

Персонаж может видеть и слышать бесплотных существ. Например, призраков.
См. стр 58.

ШАГ ВЕТРА

Формула Ветра d4+
ПС: не расходует
Дист: на себя
Длит: дар

Шаг персонажа равен 10. Для бега используется d10 вместо d6.
См. стр 58.

ОБЛИК ВЕТРА

Формула Ветра d6+
ПС: 2
Дист: на себя
Длит: 1 час

Персонаж превращается в ветер вместе со всем снаряжением и одеждой.
См. стр 58.

УДАР ВЕТРА

Формула Ветра d6+
ПС: 1
Дист: 10
Длит: мгновенно

Персонаж наносит удар, энергия которого переносится ветром на большое расстояние.
См. стр 58.

ВСЕЛЕНИЕ

Формула Ветра d8+
ПС: 1
Дист: касание
Длит: 1 час

Находясь в облике ветра, персонаж может завладеть телом другого человека, если тот вдохнёт его как воздух.
См. стр 58.

ФОРМУЛА СМЕРТИ

ОБНАРУЖЕНИЕ МЁРТВЫХ

Формула Смерти d4+
ПС: не расходует
Дист: см. описание
Длит: дар

Персонаж видит мёртвых существ в темноте и через препятствия.
См. стр 59.

ВЗГЛЯД СМЕРТИ

Формула Смерти d4+
ПС: не расходует
Дист: 10
Длит: дар

Персонаж способен причинять невыносимую головную боль тому, кто смотрит ему в глаза.
См. стр 59.

ЯДОВИТЫЙ ПОТ

Формула Смерти d6+
ПС: 1
Дист: касание
Длит: 10 минут

На коже персонажа выступает ядовитый пот. Этот яд можно нанести на оружие. или добавить в пищу.
См. стр 60.

ДЫХАНИЕ СМЕРТИ

Формула Смерти d6+
ПС: 2
Дист: БШ
Длит: см. описание

Персонаж выдыхает на противников облако ядовитого газа.
См. стр 60.

ПЛОТЬ СМЕРТИ

Формула Смерти d8+
ПС: 2
Дист: на себя
Длит: 1 час

Персонаж превращает себя в ходячий труп. В таком состоянии его гораздо сложнее убить.
См. стр 60.

ФОРМУЛА ВОДЫ

ХОЖДЕНИЕ ПО ВОДЕ

Формула Воды d4+
ПС: не расходует
Дист: на себя
Длит: дар

Персонаж может двигаться по поверхности воды как по земле.
См. стр 60.

ВОДНОЕ ДЫХАНИЕ

Формула Воды d4+
ПС: не расходует
Дист: на себя
Длит: дар

Персонаж может дышать под водой.
См. стр 61.

ГИДРОУДАР

Формула Воды d6+
ПС: 1/2/3
Дист: 20
Длит: мгновенно

Персонаж может «взорвать» определённый объём жидкости, создав таким образом направленный гидроудар.
См. стр 61.

ПЛОТЬ ВОДЫ

Формула Воды d6+
ПС: 2
Дист: на себя
Длит: 1 час

Персонаж превращается в поток воды вместе со всем снаряжением и одеждой.
См. стр 61.

ПАМЯТЬ ВОДЫ

Формула Воды d8+
ПС: 1 - 5
Дист: 20
Длит: см. описание

С помощью воды персонаж может увидеть события прошлого.
См. стр 61.

ФОРМУЛА ЖИЗНИ

АБСОЛЮТНЫЙ ИММУНИТЕТ

Формула Жизни d4+
ПС: не расходует
Дист: на себя
Длит: дар

Персонаж получает иммунитет к всевозможным ядам, вирусам и отравляющим веществам.
См. стр 62.

ОБНАРУЖЕНИЕ ЖИВЫХ

Формула Жизни d4+
ПС: не расходует
Дист: см. описание
Длит: дар

Персонаж видит живых существ даже в темноте и через препятствия.
См. стр 62.

ИСЦЕЛЯЮЩЕЕ КАСАНИЕ

Формула Жизни d6+
ПС: 1 (на себя) / 2 (на других)
Дист: касание
Длит: мгновенно

Прикоснувшись к месту ранения, персонаж заживляет любые раны и повреждения.
См. стр 62.

ЗАРЯД БОДРОСТИ

Формула Жизни d6+
ПС: 1
Дист: касание
Длит: мгновенно

Простое касание персонажа полностью избавляет цель от *усталости*.
См. стр 62.

ДЫХАНИЕ ЖИЗНИ

Формула Жизни d8+
ПС: 2
Дист: касание
Длит: мгновенно

Персонаж может вдохнуть жизнь в мёртвое тело и таким образом воскресить погибшего.
См. стр 63.

УЛУЧШЕННАЯ РЕАКЦИЯ

НЕВЕРОЯТНЫЙ ПРЫЖОК

Улучшенная реакция d4+
ПС: 1
Дист: см. описание
Длит: мгновенно

Посвящённый способен прыгать на расстояния, недоступные обычному человеку.
См. стр 63.

РЫВОК

Улучшенная реакция d6+
ПС: 2 за каждый раунд
Дист: на себя
Длит: 1 раунд

Персонаж может бежать с очень большой скоростью. Например, гнаться или убегать от автомобиля.
См. стр 63.

УКЛОНЕНИЕ

Улучшенная реакция d8+
ПС: 1
Дист: на себя
Длит: мгновенно

Персонаж может увернуться от любого удара или дистанционной атаки.
См. стр 63.

РЕГЕНЕРАЦИЯ

ЗАЖИВЛЕНИЕ РАН

Регенерация d4+
ПС: 1/2/3
Дист: на себя
Длит: см. описание

Персонаж может избавиться от полученных ранений или выйти из *шока*.
См. стр 64.

ВЫВЕДЕНИЕ ТОКСИНОВ

Регенерация d6+
ПС: 2
Дист: на себя
Длит: см. описание.

Персонаж выводит из организма все отравляющие вещества, под действием которых находится.
См. стр 64.

РЕПРОДУКЦИЯ ОРГАНОВ

Регенерация d8+
ПС: 1/2/3
Дист: на себя
Длит: 1 - 3 часа

Персонаж способен отращивать потерянные части тела, словно ящерица свой хвост.
См. стр 64.

ЧУДОВИЩНАЯ СИЛА

ЧУДОВИЩНЫЙ УДАР

Чудовищная сила d4+
ПС: 1/2
Дист: касание
Длит: мгновенно

Персонаж может нанести удар невероятной силы, сокрушающий всё на своём пути.
См. стр 63.

НЕМЫСЛИМАЯ НАГРУЗКА

Чудовищная сила d6+
ПС: 1/2
Дист: касание
Длит: 1 раунд

Персонаж способен поднимать, а также некоторое время нести на себе очень тяжёлые предметы.
См. стр 64.

СМЯГЧЕНИЕ СТОЛКНОВЕНИЙ

Чудовищная сила d8+
ПС: не расходует
Дист: на себя
Длит: дар

Эта сила позволяет персонажу пережить последствия падений или столкновений с твёрдыми препятствиями.
См. стр 64.

СКАНЕР

НАТОЛКНУТЬ НА МЫСЛЬ

Сканер d4+
ПС: 1
Дист: 10
Длит: мгновенно

Персонаж может внушить объекту воздействия какую-то мысль и заставить выполнить одно простое действие.
См. стр 65.

МЕНТАЛЬНЫЙ КОНТАКТ

Сканер d6+
ПС: см. описание
Дист: 20
Длит: 1 час

Посвящённый способен мысленно общаться с другими персонажами.
См. стр 65.

РЕНТГЕН

Сканер d8+
ПС: не расходует
Дист: 4
Длит: дар

Персонаж способен видеть сквозь различные препятствия. Эта сила позволяет обнаружить бесплотных.
См. стр 65.

ВЗЛОМ

ИМПУЛЬС	
Взлом d4+	Персонаж может осуществить воздействие на неодушевлённый предмет. Например, открыть замок. См. стр 66.
ПС: 1	
Дист: 20	
Длит: мгновенно	

КИНЕТИЧЕСКИЙ УДАР	
Взлом d6+	Невидимая ударная волна, способная отшвырнуть противника на некоторое расстояние. См. стр 66.
ПС: 1	
Дист: 5/10/15	
Длит: мгновенно	

ЭКРАН	
Взлом d8+	Невидимый щит, который защищает персонажа от различных повреждений. См. стр 66.
ПС: 2	
Дист: вытянутая рука	
Длит: 1 раунд	

СВОДКА ПО СНАРЯЖЕНИЮ

СТАНДАРТНАЯ ЭКИПИРОВКА

Выдается каждому оперативнику. Хранится при себе. Боеприпасы пополняются в арсенале полка по мере необходимости.

- Удостоверение сотрудника ФСБ
- Боевой нож и поясные ножны.
- Пистолет «Гюрза» и кобура скрытого ношения.
- 2 дополнительных магазина к пистолету «Гюрза»
- 2 комплекта униформы
- Разгрузочный жилет
- Противогаз
- Фонарик
- Мобильный телефон
- Смартфон
- 5 «Маркеров»

ДОПОЛНИТЕЛЬНАЯ ЭКИПИРОВКА

Выдается по запросу командира группы. По завершении задания сдается в арсенал полка.

- Малогабаритный автомат «Вихрь»
- Снайперская винтовка ВСК-94
- Приборы ночного видения (по 1 на каждого члена группы)
- Маскхалаты (по 1 на каждого члена группы)
- Поисковые маячки
- Комплект подслушивающих устройств
- Комплект мини-камер

СПЕЦИАЛЬНАЯ ЭКИПИРОВКА

Выдается по приказу командира полка. По завершении задания сдается в арсенал полка.

- Автоматно-гранатометный комплекс «Гроза»
- Ручная граната
- Ручная газовая граната
- Ручная светошумовая граната
- Граната «Угомон»

ЭКИПИРОВКА ГРУППЫ

Хранится в служебном автомобиле группы.

- 2 Карабина «Сайга 12-К»
- Кевларовый бронежилет (по 1 на каждого члена группы)
- Шлем (по 1 на каждого члена группы)
- Аптечка
- Инструменты
- Комплект альпинистского снаряжения
- 1 стационарная рация (установлена в машине)
- Носимые рации (по 1 на каждого члена группы)
- Ноутбук
- Чемоданчик криминалиста
- Фотоаппарат
- 6 балончиков с эликсиром «Житень»
- «Бесогоны» (по 1 на каждого члена группы)
- «Венгерки» (3 на группу)
- Служебный автомобиль ГАЗ-3110

ЖЕТОНЫ ПЕРСОНАЖЕЙ

На следующих страницах приведены жетоны персонажей, которые вы можете использовать во время игровых сражений.

Лицевая сторона обозначает обычное состояние персонажа, оборотная — *шок*. Распечатайте необходимое количество копий, затем вырежьте ножницами заготовки жетонов.

Чтобы сделать жетоны более прочными, наклейте их на двухрублёвые или пятирублёвые монеты. Это легко сделать с помощью клея или двухстороннего скотча.

ШОК!
ШОК!
ШОК!
ШОК!
ШОК!
ШОК!
ШОК!
ШОК!
ШОК!
ШОК!
ШОК!
ШОК!
ШОК!
ШОК!
ШОК!
ШОК!
ШОК!
ШОК!
ШОК!
ШОК!
ШОК!
ШОК!
ШОК!
ШОК!
ШОК!
ШОК!
ШОК!
ШОК!
ШОК!
ШОК!
ШОК!
ШОК!
ШОК!
ШОК!
ШОК!
ШОК!

ТЕНИ ОРЛА

ШАГ	ЗАЩИТА	СТОЙКОСТЬ	БРОНЯ

НАСТРОЙ

ФИО: _____

Звание: _____ Устав: _____

Возраст: _____ Рост: _____ Вес: _____

РАНГ _____ ОПЫТ _____

Принципы: _____

Цели: _____

ЛОВКОСТЬ	СМЕКАЛКА	СИЛА	ХАРАКТЕР	ВЫНОСЛИВОСТЬ
4 6 8 10	4 6 8 10	4 6 8 10	4 6 8 10	4 6 8 10

- 4 6 8 10 Атлетика
- 4 6 8 10 Вождение
- 4 6 8 10 Драка
- 4 6 8 10 Ловкость рук
- 4 6 8 10 Маскировка
- 4 6 8 10 Метание
- 4 6 8 10 Стрельба
- 4 6 8 10 _____
- 4 6 8 10 _____
- 4 6 8 10 _____

- 4 6 8 10 Внимание
- 4 6 8 10 Выживание
- 4 6 8 10 Информатика
- 4 6 8 10 Криминалистика
- 4 6 8 10 Медицина
- 4 6 8 10 Механика
- 4 6 8 10 Пиротехника
- 4 6 8 10 Электроника
- 4 6 8 10 _____
- 4 6 8 10 _____

ИЗЪЯНЫ

_____

_____

_____

_____

ПУНКТЫ СИЛЫ

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

ПАТРОНЫ

5 10 15 20 25 30 40 50 60 70 80 90 100

СВЕРХСПОСОБНОСТИ

- 4 6 8 10 _____
- 4 6 8 10 _____
- 4 6 8 10 _____
- 4 6 8 10 _____
- 4 6 8 10 _____

СНАРЯЖЕНИЕ

Оружие	Дист.	Ск.	Урон	Маг.	ББ

Прочее

ЧЕРТЫ

Старт.

_____

_____

Нов.

5

10

15

Зак.

25

30

35

Вет.

45

50

55

Гер.

65

70

75

Лег.

90

100

110

УВЕЧЬЯ

РАНЕНИЯ

-1

-2

-3

ПРИ СМЕРТИ

-1

-2

УСТАЛОСТЬ

АВТОРЫ

ОСНОВНАЯ КОНЦЕПЦИЯ, ТЕКСТ, ГРАФИКА:

Артём «Григ» Ларин

СЦЕНАРИИ ЭПИЗОДОВ:

Артём «Григ» Ларин

Елена «Снежебелка» Ларина

РЕДАКТОР:

Анастасия Гастаева

ОТДЕЛЬНАЯ БЛАГОДАРНОСТЬ:

Александр Ермаков

Анастасия Завьялова

Илья Козубовский

Алексей Кудрявцев

Андрей Макаров

Артём Наливайко

Кирилл Румянцев

Роман Стрижов

ТЕСТЕРЫ:

Павел Батин

Анастасия Завьялова

Алексей «Паук» Казанков

Екатерина Кривова

Алексей «Джокер» Кудрявцев

Галина «Бесенок» Ларина

Егор «Plodojorka» Ларин

Алексей «Alessio» Моисеев

Григорий «Дарт Ост» Морозов

Артём Наливайко

Антон «Флоян» Николаев

Антон D@ERON Русин

Роман Стрижов

Андрей «Нефель» Туманов

Александр «Сан Саныч» Федотов

Андрей «Бертран» Фирсов

Дмитрий Якубко

Мария Якубко

© Артём «Григ» Ларин, 2008-2012

Savage Worlds and the Pinnacle logo are © 2012 Great White Games, LLC;

DBA Pinnacle Entertainment Group.

© Студия 101, 2012